GAMER Culture · Entertainment · Game | 游戏·人 第七十一辑 | 二〇一九年八月

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

2019 第贰季 UCG

游戏·人



本期主打

京都动画特辑

那些编织的梦想与美好
已在彼方 便是永恒

游戏人物

再见，“微笑着”的索尼救世主

平井一夫的信徒之路

斑斓之书

『刺客信条人物志』

刺客信条 II 』美第奇家族篇（上）

动漫秀

加藤一彦与“Monkey Punch”

漫画大师的传奇创作路

特别企划

我们要向游戏学的

十件事



PlayStation专门志Pro
VOL. 7
全彩大16开208页+DVD光盘
血污 夜之仪式
“《闪之轨迹》系列”攻略组合套装
《闪之轨迹Ⅲ》+《闪之轨迹Ⅳ》
《侍魂 晓》《露露亚的炼金工房 亚兰德之炼金术士4》
《如龙5 实现梦想者》《往日不再》
特别企划
PlayStation中国四年历程回顾
Bend Studio——往日不再，继往开来
光盘收录
《往日不再》制作人访谈
E3大展游戏精彩预告片&实机试玩视频集锦
定价 48元 包邮
本期赠品
《血污 夜之仪式》说明书式地图资料手册
现已上市
淘宝端扫码购买



首批赠送限量特典
鬼泣B5文件夹
何止狂拽酷炫？
一本书给你更多爱上鬼泣的理由
授权中文版
现已上市 扫码购买
定价 88元
鬼泣3、1、4、2 官方艺术设定集



超厚重512页
前所未有的分量
初次公开的情报满载！
你的心就由我们收下了！
现已上市
定价 240元
首刷限定色纸
女神异闻录5 官方艺术设定集
天闻角川 × VGTIME × 游戏机实用技术
开启正版引进游戏设定集的新纪元！
淘宝端扫码购买

15th ANNIVERSARY

天理难明 人理践行

京都动画工作的那场大火，是个令人惊愕的悲剧。

它如此令人无法接受，不仅仅是因为这场灾难带走了太多优秀的动画人和太多动画佳作的原画，而是它产生的原因和残害的对象，都没有真正意义上的“合理”之处。

一个基本失去了社会人生活功能的精神病患者，去伤害一群完全靠着爱和信念去坚持做动画的纯粹文化创作者，而后者是一般人认知当中最不可能会横遭如此厄运的对象。

我们会质问天理何在，因为这根本不符合我们心目中对生活最基本的期盼。然而或许这恰恰就是“天理”所在，这变幻莫测的命运当中，有的只是捉摸不定的运行规律，没有我们心目中“人理”的位置。

这不是说要大家接受京都动画就得承受如此的灾难，而是要倒过来理解，哪怕我们勤勉、热情乃至于全情投入到他们的程度，也不能让命运有半丝真正的垂青。

从人理的角度上说，我们总期盼着自己的努力和善意能够换来善果，然而从天理的角度来说，虽然人世间种种终归有缘由，人却往往并不能参透，哪怕有时候能看得透彻，也未必有办法扭转乾坤。

那我们要做什么？

我们要活！

不是为了生存而活，不是为了名利而活，更不是为了别人而活。

要为了能让自己感到活着而活。

该由我们承受的，命运不会因此而少给一分，但该由我们去感受、去经历、去思考的，却会变得无比的丰富而多彩。

看看京都动画在这场无妄之灾后是如何作出回应的？看看这段摘自《致全世界的大家》这封公开信里最后的话吧。

> “京都动画，今后仍然会一如既往的为世上所有的人们创作出编织梦想、美好、希望和感动的作品。
>
> 与此同时，我们也会不断努力为公司的职员与工作人员们能实现自己梦想提供更好的平台，
>
> 为更加展现人类美好的一面做出贡献！
>
> 我们会与关怀与帮助支持我们的朋友们一同，竭尽全力创作到底。”



命运可以伤害京都，还伤得很重很重，但不能摧毁他们。天理没有顺应人理，然而人却不应该听天由命。京都的存续在于他们的信念，也在于来自全世界的关注和爱。那些在悲痛中仍然维持着公司运行的工作人员，和那来自于世界各地的数亿日元捐款，才是真正的“人理”所在。

那么属于我们这个泛娱乐领域媒体的人理又是什么？

你们可以在本期的《游戏·人》当中找到答案。

稀饭

2019.7.29



封面用图：火焰之纹章 风花雪月

© 2019 Nintendo / INTELLIGENT SYSTEMS Co-developed by KOEI TECMO GAMES CO., LTD.

游戏·人 第 71 辑

责任编辑：黄曦帆　**封面设计：**雷普利

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《游戏·人》，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经《游戏·人》同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本辑内容，一经发现，将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿因此而带来的所有损失。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防上当受骗。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

业界风云

游戏人物

003　再见，"微笑着"的索尼救世主——平井一夫的信徒之路

游戏风采

024　游戏评台

文化漫谈

特别企划

029　我们要向游戏学的十件事

秘密花园

040　狂怒 2

斑斓之书

042　文化于游戏中绽放 哥特恶魔却仍在哭泣
049　《刺客信条 人物志》——《刺客信条Ⅱ》美第奇家族篇（上）

幻想职业图鉴

068　现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（五）

游戏剧场

070　《旅人们的回忆录·四》——《歧路旅人》剧情小说第四辑

影漫世界

动漫秀

083　加藤一彦与"Monkey Punch"——漫画大师的传奇创作路
092　已在彼方 便是永恒——写在京都动画纵火案之后
099　那些编织的梦想与美好——京都动画经典作品回顾

电影评台

120　热片进行时——2019 年 3 月 -2019 年 7 月电影推荐

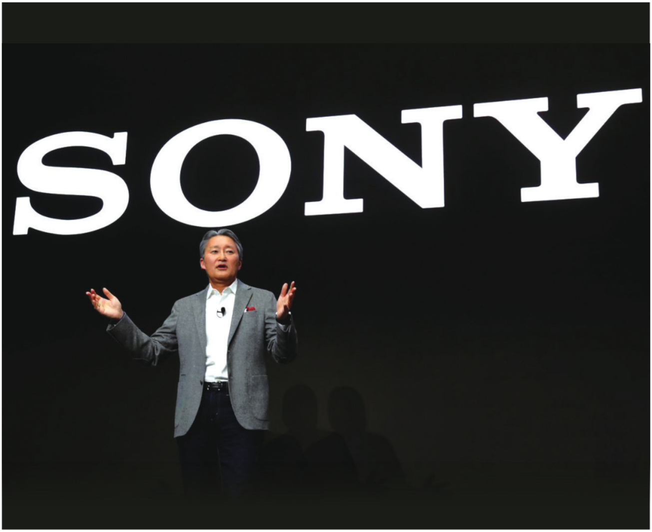
游乐园

127　《游戏·人》第 71 辑音乐介绍

再见，“微笑着”的索尼救世主

平井一夫的信徒之路

文：80后写稿佬　编：仲夏　美编：Juxi



序

距今六年之前，平井一夫取代霍华德·斯金格，执掌索尼这首业界的巨型航母，我写下小传《平井一夫，从高富帅到索尼帝国的救世主》。曾说过很少为刚刚履新的人士纪录生平，那篇文章大概也沉没在信息爆炸的时代里。

到了2019年6月18日，这位在索尼效力了35个年头的老兵终于卸下了身上的重担。而他和索尼之间的故事，也是时候写上最后一个篇章了。

微妙而有趣的平行线

平井一夫和索尼之间，是一条微妙的平行线。

1960年12月22日，圣诞节前三日，平井一夫出生于东京，这一年，刚更名两年的索尼株式会社发布了新公司第一款拳头产品——世界第一代晶体管电视机——“TV8 - 301”，未来的领导者出井伸之加入了索尼，对未来发展举足轻重的美国分部也在这一年成立。

平井一夫的祖父以及银行家父亲都是索尼产品的“信徒”，他的家就像是索尼产品的陈列室，“我的家里有很大的索尼电视，同时也有5英寸微型电视，索尼能够将这些产品小型化实在太棒了”。幼年的平井一夫时常坐在电视前观看《Romper Room》，“有一天节目中女主人给孩子们分发饼干。我耐心等待，但是很奇怪自己怎么没得到饼干。电视中的所有孩子都得到了饼干。我感到自己被漏掉了……这些人每天是如何来到我家的客厅呢？为什么他们看不到我、也听不到我说话呢？”

到了平井一夫五岁的时候，他的父亲就用“盘式磁带”机录下了平井一夫的声音，然后反复地播放，“简直就像是技术上的奇迹。”平井一夫对索尼乃至对世界的好奇之心就在这一件件物事之中被打开。



▲世界第一代晶体管电视机“TV8 - 301”。

1968年，索尼与美国哥伦比亚广播公司各自出资50%，组建了“CBS/SONY唱片公司”，这一年平井一夫也在美国的小学继续深度体验异国风情，并且在生活之中将自己的好奇心继续发酵。

“伪小资”将每年一次的出国旅游当作是生活的必需，其实也不过是从自己活腻的地方到别人活腻的地方，美其名曰体验生活释放自己，然后带着满身疲惫继续自己那厌倦的生活。平井一夫的周游列国则不是简单的游玩，而是真正融入当地的生活，在美国上小学、加拿大上初中，高中回到日本但也是就读国际学校，遇到家庭假日，父亲还会带他到世界各地，见识当地的风土人情，顺便培养了他一口流利的英语、国际化的视野和良好的心态，这才是赢在起跑线的富二代们最常见的生活形态。

优渥的生活和在充满“自由”的国度，令平井一夫的好奇和天性得到发挥：他是个狂热的汽车发烧友，可以轻易通过汽车的保险杠或挡泥板来辨别汽车的型号；青少年时期的平井一夫还学会了吹萨克斯；在街机和家用游戏机初登场的时期，平井一夫就已经是亲历者，激发了他对游戏的浓厚兴趣，进而影响了他的职业生涯选择，也对他的职场生涯产生十分积极的影响。

尽管生活颇为自由奔放，但平井一夫骨子里还是保留着传统日本人脚踏实地的精神，他并不是穿蓝色牛仔裤和板鞋的死忠；也没有我们所认识的富二代那样生活奢靡。在初中阶段，他就时常跑到美容院，当然不是为自己做个造型，而是给在里面为了容颜而一坐就是几个小时的少妇们送外卖，只为赚取25美分的小费；正是这种和而不同的姿态一步步成长，转眼便到了大学阶段。

和那些知名“游戏人”出身于著名工业和设计而知名的大学不同，平井一夫就读的国际基督教大学，虽然名头上没有东大或者东工大那样以各式各样的文化输出而享负盛名，但其贯彻至今的少人数国际化精英教育在教育界享有极高的名声。其创办者的来头更是不少。

基督教长老会在日本的YMCA上经过商讨，本着人道关怀精神，促进世界各地基督教的交流以及寻求美日两国民间的和解，决定兴建国际化的综合性通识教育大学。

日本银行总裁一万田尚登、美国驻日盟军总司令道格拉斯·麦克阿瑟为国际基督教大学募集了大量的资金。大正天王三子高松宫宣仁亲王就任准备委员会名誉总裁，许多皇亲国戚都是这所大学的毕业生。日本提出超级国际化大学计划时，国际基督教大学便是成员之一，在某些日本大学综合排名榜上的名次比我们熟悉的早稻田大学以及庆应私塾大学，以及培养出任天堂前总裁君岛达己的一桥大学还要高。

在校期间的平井一夫是摔跤健将，身材颇为健壮。但是有



▲国际基督教大学正门。

过运动员经历或者长期健身的朋友都知道，这种高强度的运动一旦停下来，体重便会严重反弹，如果再加上久坐和高热量的食品，那么很快便会胖成球。

最初见到平井一夫的时候，总给人一种肉肉的感觉，尤其是翻到 21 世纪之初平井一夫接受采访时的照片，那张架着眼镜、带着双下巴的圆脸，和我们印象中“姨夫”模样只能用“大相径庭”来形容。

当很多人都在以自己工作太忙之类的借口而拒绝减肥时，平井一夫却真的做到了，从 2003 年开始，他就使用阿特金斯减肥法和健身减肥，成功减去了 30 磅的肥肉，因此近年我们看到年近花甲的姨夫越发的清瘦，也越发健康。因此，当平井一夫带着“姨夫”招牌的“魔性微笑”登上舞台中央时，那个清瘦且富有魅力的形象深深地镌刻进我们的脑海之中，成了一个富有代表性的存在。当然，这些是后话。

回到平井一夫的大学生时代，除了运动出色，他还组建了自己的乐队，自己也吹得一手不错的萨克斯，对音乐的兴趣对他的求职经过产生了非常积极的影响，慢慢地向着索尼这条不断上升发展的曲线靠拢、并线，形成了一段长达 35 年的交集。

交集

这里的“交集”，除了平井一夫和索尼开始了超过 35 年的交集，也包括了平井一夫和游戏产业产生了交集。

在毕业前的求职面试中，出身甚高又是名校毕业的平井一夫想要取得大型日企的内定并不是什么难事，但是传统日企那种年功序列的刻板制度令平井一夫相当反感，这个年轻人有能力为自己做出更好的选择。带着这样的心情，他参加了索尼的宣讲会。

宣讲人员讲到了索尼创始人井深大“充分发挥那些勤勉认真的技术人员的技能、建立一个自由豁达、轻松愉快的理想工厂”的经营理念，这打动了平井一夫，他深信这个和自己颇有渊源的科技企业能让自己的才华得到充满展现，不过他还是按照传统日企的晋升途径，从商贸部一个小职员开始做起。

平井一夫效力的子公司便是“CBS/SONY”，他的创始人兼老板是丸山茂雄，索尼的中坚分子，关于他“不管春夏季节变换，一直身披雪白的风衣并系绀色领带于每天夜间出入东京周边的歌舞声色场所，亲自发掘一些无名艺人，经其包装后而大红大紫”的故事，已经在这几十年间变成了一个传奇。而更为传奇的是，丸山茂雄的慧眼识珠除了针对艺人，还能发现技术

事实上，尽管索尼的元老们一度对全面进军游戏产业相当抵触，但索尼并非在研发初代 PS 发售之后才与游戏业发生交集，在此之前，他们也试图和任天堂合作，为其制作以光碟为载体的主机。在这段时间，他们也开始进行一点面向任天堂主机平台的游戏开发和发行

负责相关工作的 Epic/Sony Record 就是丸山茂雄创立的品牌，原本只是处理音像发行业务。不过在八十年代中后期，他们开始涉足电子游戏的出版，主要面向任天堂的家用主机发售游戏。这才有了丸山茂雄和久夛良木健之间“因为能判断哪款游戏能够大卖而被赏识”的美谈，也有了后来的丸山茂雄出资帮助久夛良木健建立 SCE 的故事。



▲丸山茂雄。

丸山茂雄发掘的另一颗“明珠”，自然便是平井一夫。相信大家都对日本人的英语水平有所了解，因此能说一口流利而且标准英语的平井一夫很快便被丸山茂雄发掘，成为他的口语翻译；而在丸山茂雄身边，平井一夫也学到了经营理念以及对受众心理的把握，一步步从翻译成长为 CBS/SONY 国际商贸部的负责人之一。当丸山茂雄和久夛良木健一步步深入游戏产业领域的时候，作为丸山茂雄左膀右臂的平井一夫自然也是一切的亲历者；而作为一个出生优渥且富有好奇心的年轻人，平井一夫也是最早一批接触到电子游戏的玩家，这个因利乘便的机会他自然不会放过。但当时的他没有想过，有朝一日他会真的会通过游戏事业来一步步攀上索尼的高层位置。

丸山茂雄对久多良木健乃至平井一夫的帮助和提携可谓是全方位的，当他发现“电子游戏将和电影、音乐一样成为未来索尼娱乐事业的重要支柱”之后，便让这两颗“明珠”去绽放各自的光芒。

平井一夫接受久多良木健的邀请，放弃在音乐事业上的开拓，前往熟悉的北美大陆，为 SCEA 开疆辟土，很快就被擢升为 SCEA 执行副总裁兼首席运营官,而他在北美的“所作所为”也让他开始了平步青云的道路。

在二十多年前，地广人稀、零售业却高度发达的北美，游戏的发行也并不像如今那样足不出户就可以通过下载或是快递直接送到玩家手上，还需要发行商针对自身情况制定行销策略并落实，这是游戏软硬件取得成功的关键而又容易被忽略的一环。

向来肥水不流外人田的任天堂在当时选择开设直营店来贩卖自家产品，已经在北美深耕近十年并且建立了颇深的玩家文化，为他们的开店决策提供了很好的助力。

在北美长大、深谙玩家生活日常的平井一夫分析了当时的销情，为根基未稳的 SCEA 选定了另一个行销策略——与大型超市以及电玩商店合作。这并不是个贪图轻松的决定，当时的 SCEA 分部并不像如今那样运筹帷幄，很多东西都需要开拓者

事必躬亲，那段时间，平井一夫上演了一场特殊的“人车志”：他的车牌是“FLATWEL”，是“flatwell”的缩写，简单粗暴直译过来便是“平井”。在 SCEA 尚未站稳脚跟的时期，平井一夫便亲自开着“FLATWEL”车牌的汽车到处跑，与当地的商超和游戏店老板谈判，为 PS 在北美大陆的铺开立下了汗马功劳，随着这份功劳越来越大，他的职位也越来越高，到了 1999 年，PS 在北美的销量已经远远抛离同世代的主机，而平井一夫也已经晋升为 SCEA 的总裁兼首席执行官。每一届 E3 展上，都能看到他面带微笑的身影，这个学贯东西的精英，已经准备好迎接新世代的挑战。



临危受命

在说平井一夫面临的机遇和挑战之前，我们先来说说 21 世纪最初几年发生的故事。

或许许多人都知道，当一个世代的游戏机推出市面之后，硬件的开发工作并没有停止，除了继续优化硬件以求节约成本和开发更多的游戏配件之外，下一世代的主机的开发工作也会在不久之后提上日程。

2001 年，也就是 PS2 发售后的第二年，索尼、东芝和 IBM 联手，着力开发新的超级芯片。到了 2004 年，这个经过数年攻坚的项目终于有了眉目，三方都开始畅想新芯片的未来，他们都能在这个名为“STI”计划中取长补短、各取所需。擅长在消费电子领域研发索尼自不必说，当然是为了新世代主机做准备；拥有大规模生产技术的东芝打算将芯片用于自家高端电视，在微电子芯片领域拥有大量成功经验的 IBM 最初的目的希望高性能服务器以及电脑终端提供更强的动力源。

由于索尼和东芝都难以抽调大量人手前往美国“硅丘”奥斯汀进行新芯片的研发工作，所以尽管三方平分开发成本，但整个开发过程的实质操作方都是由 IBM 方面在负责。这为那场萧墙之祸埋下了伏笔，由于微软的介入和 IBM 的贪婪，让这看上去三赢的局面土崩瓦解。

在第七世代就因为 CPU 和 GPU 芯片商难以统一而吃尽苦头的微软，也希望用性能超强且整合成一体化芯片来为次世代主机打开新局面。当时在市面上能有这样研发能力的企业并不多，和微软在上世纪有过“牙齿印”，甚至为此对簿公堂的 IBM 便是其中最具实力的研发者。

比尔 · 盖茨亲自出马，和 IBM 总裁帕米萨诺来了一次开诚布公的会谈，开发者在有意无意间将正在开发的“CELL”芯片摆到了微软总裁兼世界首富的面前，慧眼识珠的盖茨几乎没有多少犹豫，用巨额的支票粉碎了 IBM 高层们的最后一丝由契约精神带来的罪恶感，借用“CELL”技术开发 Xbox 新主机的工作竟然被安排在了只能让 IBM 进入的 STI 研发室内，索尼和微软都被蒙在鼓里。不过这种走钢丝般的行为不久之后就被捅破，曾经友好 STI 开发现场变得分崩离析，久多良木健也被突如其来的变故打乱了阵脚，他一度想过直接放弃项目另起炉灶，但是 STI 项目投入了巨大的财力和时间让他乃至索尼的高层做出了“继续项目开发”的决定。





◀▼ PS3 与 XBOX 360 间的主机战争就此打响。

PS3 失去了赖以为优势的性能，甚至因为 IBM 的生产线供货困难而失去了市场的先机，随后 RSX 图形芯片又出现问题。尽管得到英伟达的帮助，但还是错过了投产的最好时机。

反观索尼的“冤家”微软，他们将 Xbox 的其中一个败因归结于面世时间过晚，被 PS2 抢去了市场的基础。这一回他们终于能够尝到先行者的甜头：微软率先从后备供应商“特许半导体”那里拿到了第一批合格主机芯片，Xbox360 得以顺利投产，甚至能够抢在 2005 年的圣诞率先上市，次世代主机之争的大幕提前开启。

PS3 比 Xbox360 晚了一年才正式上市，尽管在北美发售的时候还是引起了不小的轰动，随即引发的哄抢、缺货以及枪击的负面新闻让 PS3 处于风口浪尖。但承受最多压力的并不是 SCEA 总裁的平井一夫，而是久夛良木健，而当 Wii 在半个月后上市，PS3 的热度瞬间被任天堂的新主机抢去，一下子从第五世代以来的王者宝座跌至第七世代仅陪末席，让久夛良木健在索尼内部的情况急转直下。

“只因一着错，满盘皆是空”久夛良木健的高价精品策略在当时四处碰壁，SCE 巨额的亏损更是让这位“PS 之父”焦头烂额，尽管内外交困对于久夛良木健而言已经不是第一次，但是和过去有大老板大贺典雄力挽狂澜，以及实权派丸山茂雄的协助，反而令其有证明自己的机会，甚至事业更上一层楼。然而这一次，就连索尼 CEO 霍华德 · 斯金格也公开指责久夛良木健，这让久夛良木健如芒在背，最终只能黯然宣布“退休”。

身为 SCE 副总裁，平井一夫是接替久夛良木健出任 SCE 掌门人首选。但是在索粉的心中，一手创造 PS 两代辉煌的久多良木健岂是“不懂游戏”的平井一夫所能取代的。为此，当平井一夫以 SCE 最高领导者的身份第一次带着“魔性微笑”出现在大家面前开始，质疑和争议就一直围绕着这个少壮派人物。

仕途多舛

诚然，在平井一夫主政 SCE “短短”的五年间，确实也有不少为人所诟病的地方。

首先是 PSP Go 和 PSV 的成绩，PSP Go 原本被认为是从 PSP 3000 向次世代掌机过渡时期的机型，但平井一夫对 PSP Go 却做出了不一样的设定。

2009 年的 E3 索尼展前发布会，是平井一夫履新后的一次重要展会。之所以如此隆重其事，还要说到 2008 年的“拍肩门”事件：在当年微软发布会的尾声，SE 的社长和田洋一“突然”走到台上，拍了拍主持者的肩膀，随即公布《最终幻想 XIII》的游戏最新播片并宣布游戏正式登陆 Xbox360，索尼平台结束了对“《最终幻想》系列”的独占，也让之前一直处处受微软压制的 SCE 以及新任总裁平井一夫颜面尽失。经历那场堪称灾难的 E3，SCE 铆足了劲使出浑身解数：独占游戏《神秘海域 2》《MAG》《Agent》《最后的守护者》《战神 3》《GT 赛车 5》和《暴雨》吹响了 PS3 反击的号角，《GT 赛车携带版》《合金装备 和平行者》《生化危机 P》和《小小大星球》延续着 PSP 迈向成功的轨迹，当然还有《最终幻想 XIII》《忍龙 Sigam2》《蝙蝠侠》《战地双雄》和《瑞奇与叮当》等跨平台大作来，如此强大阵容充分展示 SCE 利用一众大作来重振“王者雄风”的决心。



■后来和田洋一这个拍肩动作也成为了 E3 上的一个梗。在《潜龙谍影》宣布登陆 XBOX 360 时，小岛秀夫也拍了一次肩膀。

这次索尼发布会的另一个重头戏是在内容转入掌机话题之初，SCEA 总裁杰克 · 特里顿以将会有大量 PSP 游戏可供下载作为引子，平井一夫两手空空地上台，承接着特里顿的话题，他在强调了数码技术的用处以及用 SCE 考虑如何将数码技术引入到 PSP 的技术革命做好铺垫之后，他带着微笑地从西装内袋中掏出一台手机大小的装置。这是平井一夫上台之后第一次现身公布新的硬件设备，他手持 PSP Go 的画面是他职业生涯一个高光时刻，只可惜在未来这台设备并没有取得想象中的成功。

既然要全心投身数码技术之中，PSP Go 自然和其他 PSP 有着差异化的设计：取消了 PSP 系列一直沿用的 UMD 系统，在保持与 PSP 3000 有着相同分辨率的同时，重量减少了近 40%；在掌机原有的“Portable”理念之上加入了“Go”的理念，玩家可以将 PSP Go 装进口袋，可以随时随地都能享受到游戏的乐趣，情况就像如今到处可见的，或独乐乐或三五朋友约在一起“开黑”的手游热潮。

这种信心来源于 PSN 上 2400 万的注册用户和 4.5 亿次的内容下载，在网络商店遍地开花、竞相抢夺资源的今天看来这也是再合理不过的决定。但是在距今整整十年前，完全依托网络商店下载游戏这一概念无疑是相当超前，让人感叹科技的日新月异之余也不得不感叹平井一夫的“魄力”。

平井一夫原以为这两个产品并行不悖，但没有对比就没有伤害，PSP Go 为了得到更加轻便的外观以及符合推盖设计理念，将键位变得极为紧凑（或者说不合理），键程也变得更短，操作手感自然有所削弱，再加上高达 249.99 美元的售价，劝退了不少潜在客户。反观 PSP 3000，不但拥有 PSP Go 大部分功能，而且屏幕更大，键盘布局更加成熟和舒服，价格也更加便宜。尤其是对于很多正版用户而言，积累下来的 UMD 更是他们在升级机型时选择 PSP 3000 的一大理由。

平井一夫为自己的“魄力”需要付出了代价。更让平井一夫没有想到的是，他曾自豪地宣称的网络商店将会在不久后的将来让他焦头烂额。

事实上在 2009 年 E3 开始之前，平井一夫被任命为索尼



■PSP Go 虽缩小了不少体积更易于携带，但拥挤的键位还是产生了不少的问题。

公司的执行副总裁，与吉冈浩、石田佳久、铃木国正组成了索尼中生代的骨干，他们也是索尼集团下一任总裁的最有力竞争者。而平井一夫在索尼集团内部主要管理网络产品服务，PSP Go 和 PSN 也可以说是展现平井一夫管理理念的产品。然而，这两者都给予了平井一夫十分沉重的打击。

在平井一夫作为 SCE 领导者的最后一年（2011 财年），发生了令平井一夫笑容尽失的事件，说的自然是 2011 年 4 月到 6 月发生的“PSN 用户数据泄露”事件。

这个事件的根源是一场索尼与黑客，破解与反破解之间的斗争。尽管 PS 和 PS2 两代主机让索尼在长达十多年的主机之争中独占鳌头，但是层出不穷的破解技术还是让索尼“损失惨重”。因此在 PS3 世代，索尼通过网络技术不断修补系统可供破解的漏洞，而且还对破解行为进行严厉的惩罚，任何破解行为都会遭到严厉惩罚。但事物总是存在两面性，索尼的强硬激起了那些追求技术自由的黑客们更为强烈的破解欲望，而索尼的网络技术也没有强大到能够阻隔一切黑客的破解行为。

著名的天才黑客“GeoHot”便在 2010 年破解了索尼 PS3 的系统，并且在“油管”上向全世界公开了破解教程，这就触动了索尼的“逆鳞”，技术不够，法律来凑。他们向美国联邦法院起诉“GeoHot”，并且申请强制令，要求其停止对于 PS3 破解技术的研究及分享行为，甚至还要没收其电脑和检查其硬盘。

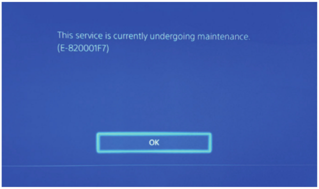
这种“杀鸡儆猴”的手段引起了强烈的舆论反响，在这个“小孩才分对错、成人只看利弊”的世界里，是非曲直变得模糊，双方各有支持者，在网络世界里争吵不休。

2011 年 4 月，索尼和“GeoHot”达成和解，“GeoHot”保证不再涉足索尼产品的任何破解活动，索尼不再追究此事。而随着更新版本的出现封堵了“GeoHot”所攻破的漏洞，平井一夫和索尼获得了表面上的胜利。然而，事件远没有结束。

4 月 19 日，北美索尼员工发现 PSN 被入侵的迹象。索尼在第二天请来了独立公司进行调查，发现 PSN 已经被全面攻陷，索尼的紧急修补行动并没有取得成效。从 4 月 21 日下午开始，索尼的 PSN 网络就开始无限当机，用户无法登录游戏，也无法使用其他功能，这个情况一直维持了很久。索尼几度宣布 PSN 的全面恢复时间，但都一一跳票，反而相关用户的资料在网上被公开叫卖，让事件向着难以收拾的方向发展。

5 月 1 日，也就是 PSN 网络瘫痪超过了十天之后，索尼姗姗来迟地召开叻新闻发布会，作为主要负责人的索尼执行副总裁兼 SCE 领导者的平井一夫，带领索尼执行董事长谷岛真时和神户司郎出席新闻发布会，神情肃穆地向公众道歉，这又是平井一夫职业生涯又一个备受瞩目的时刻。

在发布会上，平井一夫公布了 PSN 瘫痪事件的细节：泄露的账号共有 7700 万，其中内含信用卡情报的约为 1000 万件。由于美国是重灾区，此事甚至惊动了美国国会，他们致函平井一夫，要求这位索尼网络事务的负责人对于入侵各种细节以及 PSN 用户资料泄露的程度作出详细解释，索尼请来了 FBI 联邦调查局网络犯罪部门、美国国土安全部介入调查，全球最大黑客组织“Anonymous”（匿名者）的名字又一次活跃在人们的面前，事件在网络上不断发酵，喧嚣之后留下“一地鸡毛”……



▲这次 PSN 用户信息泄露事件，也成为了全世界受害规模数一数二的用户数据泄露事件。

在瘫痪了一两个月后，PSN 终于得以全面恢复，平井一夫所公布的补偿也逐步兑现，曾经盛传的 240 亿美元赔偿金最终不了了之，算是为事件草草画上了句号。但 PSN 在五月底的再度被攻陷，使得人们对于 PSN 信心的恢复还需要一段不短的时间。不过平井一夫大概也预料到，在网络时代，这样的麻烦还会上演。只是他这时已经无暇多想，因为除了主管的网络服务出现问题，平井一夫在 2011 年的麻烦还在继续，这一次又是掌机领域出现问题。

尽管 PSP 系列在销量上不敌 NDS，PSP Go 也是贡献甚微，但是“PSP 系列”还是录得了超过 8000 万台的销量，绝对算得上是成功的，这让 SCE 得到了不错的业绩。这让人们对于性能更加强悍的 PSV 充满期待，而 PSV 也成了平井一夫在 SCE 任内最后一款发售的游戏机硬件。

但是这个“小儿子”可以说是生不逢时，手游时代的来临，分走了移动游戏市场的一大块蛋糕，其中索尼自家的手机也是其中的重要一员；SCE 的主要对手任天堂在 WiiU 的战略并不成功之后，便全力推动 3DS 软硬件业务的发展，使得本来就处于优势的 3DS 更加强势。反观 PSV，第一方以及关系密切的游戏商都在着力为 PS3 反击乃至之后的 PS4 的开疆辟土做准备，像《战神》系列”只是推出了前作的高清重制合集，“《神秘海域》系列”的掌机版外传制作也只是交由 SIE 本德工作室进行制作，至于其他知名的厂商也因为 PSV 的弱势而减少甚至中止了在该平台的游戏开发，这使得 PSV 尽管拥有不少相当不错的游戏，但在观感上，只能成为主要以独立游戏和 GAL 游戏的充撑门面的平台。

平井一夫在 PS4 上市之前不止一次提及他对 PSV 的担忧，但这也无力改变 PSV 的命运。而平井一夫自己也很难再为这个平台再多做些什么，因为在结束了那个近乎灾难一般的 2011 财年之后，平井一夫再度获得晋升，成为索尼这艘巨型航母的掌舵人。为何如此？我们在下一章自有分晓。

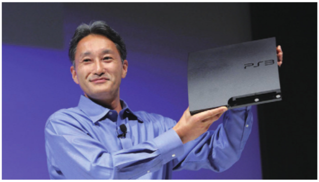
逆袭者与救世主

但是 PSP Go、PSV 的发售和 PSN 被黑客袭击这些事件沉重地打击了意在全面反击的 SCE，却未能击倒平井一夫，这位时常面带笑容的“姨夫”甚至还能再攀高峰，他在营销布局以及成本管理方面的能力是其中的关键。

2009 年确实是平井一夫和 SCE 全面开始反击的一年，除了 E3 上公布的一众大作和新型掌机这套组合拳外，在 PSP Go 发布的两个月后，当世界三大游戏展会之一的“Gamescom”将举办地从莱比锡搬到了科隆，平井一夫为首届“科隆游戏展”准备了一个大招。

平井一夫带着魔性的微笑，向大家阐述着自己对主机的发展方向的构想：

“我们不是随大流地跟随游戏产业的模式，而是要塑造自家产业的未来（Shaping the future of our industry）。这就是我今天要和你们谈的‘形状和形态’（shape and form）”。一语双关的话音刚落，有人已经反应过来，欢呼声开始响起，平井一夫的演讲来到了高潮，“你们应该记得在 2004 年，我们发售了 PS2 Slim，那是我们主机真正拓展潜在用户的决定性时刻，而今天轮到了 PS3 了。”



就这样，平井一夫在台上举起了 PS3 Slim，一如久多良木健在过去十多年所做的一样，但在此之中，也蕴含了平井一夫的商业智慧。

平井一夫摒弃了 PS3“高端精品”的路线，一方面让 PS3 重新回到单纯的游戏设备范畴，另一方满将价格大幅下调至 299 美元，这个定价可以说是将此前着领先的微软和 Xbox 360 打了一个措手不及。同样地，商人出身的平井一夫没有选择堪称自家主场的东京电玩展（TGS）作为出招的舞台，而选是选择在欧洲发布 PS3 Slim，足见他对欧洲这个仅次于北美的庞大消费市场充满信心，而欧洲市场也给予了平井一夫足够的回馈，让 Gamescom 上的那一刻同样成为“决定性时刻”。

PS3 Slim 在欧洲首周销量提升了接近十倍，是主要竞争对手 Xbox360 销量的三倍，日本地区更是创下 PS3 发售以来最高单周销量纪录，PS3 Slim 全球首周销量更是突破 55 万台，三周就已经卖出过百万。这是一个重要的节点，要知道此前发售了接近三年的 PS3 仅仅录得 2370 万台的销量，而如今 PS3 超过 8750 万台总销量之中，PS Slim 等后续薄机型所占的比例极高，也就是从 2009 年开始，PS3 开始强势反击，不仅压过了颇具“渊源”的 Xbox360，在 2010 年甚至成为年度销量之王。而从这个节点开始，PS3 的销量开始压制同世代的主机，普及率的提升为后来一众大作的爆发提供了很好的基础，再加上 PSP 系列的持续良好的表现，SCE 终于重新实现了持续稳定的盈利，光是这一点，就已经足以让平井一夫挺过那些风波，并且为未来铺好了基石。

除了软硬件上的一系列积极举措，SCE 在文化方面的构建也是取得了成效。任天堂亲民的一面除了那些融入到文化之中的吉祥物，还在于宫本茂万年不变的亲切笑容，在于“大猩猩”雷吉那憨态可掬的外表下的冷幽默，更在于岩田聪那花样百出的“直面”。那 SCE 的招牌，便是平井一夫那极具魔性的表情，笑容只是其中之一。“守护姨夫的微笑”，成了中国用户在消费乃至评点索尼产品时常常挂在嘴边的俚语；而在国外，也有玩家在推特上假装自己是这位“索尼董事长、救世主与前 CEO，《山脊赛车》品牌代言人”，用平井一夫的口吻去指点江山。当然，“平井一夫”只是这位玩家的其中一个假身份，他还试图在推特上假装“大猩猩”雷吉，但是被任天堂申请封禁了账号，深知自己的“表情包属性”的平井一夫却不以为忤，不但在自己的演讲之中提到将账号和表情包，甚至允许索尼官方将自己乃至其他高管的形象做成表情包。

▶微（大）笑。



在 PS3“逆袭”以及平井一夫的“个人魅力”带动下，SCE 克服了之前的重重危机，重回上升的轨道，尽管势头不算强悍，但是在当时不断下滑的索尼体系之内，已经是难能可贵。

关于新世纪前十年索尼的动荡，还要从 2003 年开说起。

这一年 4 月，索尼公布了 2002 财年的年报，死抱着“特丽珑”技术而错过了数字电视大潮的索尼出现了巨额的亏损，让沉浸在“索尼科技帝国”神话中的投资者猛然醒觉，在恐慌抛售之下，索尼股票连续 2 天跌停，并诱发日本股市的高科技股纷纷跳水，带动日经指数大幅下跌，震撼了日本股市，高科技公司的股票纷纷遭到抛售，损失数以“兆”计。有人将这次事件称之为“SONY SHOCK”，上一个能够以“SHOCK”的名

义闹得满城风雨的科技企业是雅达利，而那次“震撼”引发北美游戏市场大崩溃要三四年才能恢复。在平井一夫出生那年加入索尼，“用排除法决定的”总裁出井伸之需要为这个事件负责，这位“索尼最成功的 CEO”将索尼带向了最黄金的时代，也让因为让索尼陷入了深渊而走下神坛。他的每一个决定都被“唯结果论”否定，“不了解技术的意义”“在网络大潮下缺乏创新”是一众前下属向出井伸之攻讦的理由，昔日“黑科技帝国”和“消费电子品王国”在日本整体创新力度下降的趋势中也是走在了前沿，我们谈起索尼，总会不自觉地谈到“特丽珑”技术、Walkman 和 PlayStation 这些划时代、扛鼎式的产品，但在 21 世纪以后，我们再也没有看到具有这种能够真正引领时代风潮的创新产品面世。出井伸之无力改变这种现状，甚至为了挽回业绩而叫停了许多创新项目，最终迫于周遭极大的压力而黯然下台。

索尼这一次没有墨守成规，用更开放的目光去看待两个新总裁的候选人：第一位是曾经不受元老们待见的久多良木健，一位“脾气古怪”的超级技术员，也曾经是索尼容忍“技术怪才”而成就“黑科技帝国”的最佳例子。在索尼进入游戏行业的十多年间，久多良木健收获了巨大的成功，2004 年 SCE 在索尼 6.5 亿美元的经营利润中提供了 68% 的份额。那些当初将游戏视作洪水猛兽、坚决拒绝索尼与之沾边的老派顾问，早就没有了当初的底气。

另一位候选人则是前 CBS CEO 的霍华德 · 斯金格，又是一位没有技术开发背景的高管，在投拍了《蜘蛛侠》和《卧虎藏龙》等大获成功的电影之后，身为 CBS CEO 的斯金格成功让陷入危机的 CBS 影业重新走上正轨，随后又帮助让索尼美国分部的音乐部门扭亏为盈，并且成功收购贝塔斯曼的音乐部门，这让他积累了入主索尼的资本。后来他作为主管电影、音乐和美国业务的董事进入了索尼的核心领导层，他所领导的索尼电影部门投拍了《蜘蛛侠 2》《终结者 3 机器的觉醒》等北美票房年度排名前十的电影，2005 年收购了摇摇欲坠的米高梅，随后推出《007 皇家赌场》以及《洛奇 6》等人气作品，为斯金格的政绩提供有力的支撑。

当出井伸之偕同 7 位日本同事一同挂印离去之时，斯金格是唯一一位留下来的董事，这在很大程度上成了他再攀高峰的助力，加上久多良木健在 PS3 问题上焦头烂额，索尼内部最终选择了斯金格作为新的领导者。

这个索尼历史上第一任的外籍 CEO 尽管背负了太多太多的骂名，但他的出现还是给索尼带来了许多不一样的东西，在 CBS 时期就以裁员“瘦身”、并且善用人才优化管理的斯金格对索尼进行“大手术”：



▲机器狗 AIBO 也曾被索尼给予过厚望。

QIRO 机器人以及 AIBO 机器狗等“烧钱”的机器人研发项目被彻底冻结（出井伸之在 2004 年叫停该项目），2008 年开始裁员 7%，为了打破索尼内部各部门之间的壁垒，提出了“Sony United”政策，但技术类的董事却在减少，反而通过社外董事来实现管理的强化，从结果来看，斯金格的政策挽救了索尼，同时也伤害了索尼。

2007 财年，也就是斯金格上任的第三年，索尼的营收和利润创历史，股价也上涨了 2.3 倍，回到了 2001 年下旬较为稳定的水平，这也是斯金格敢于斥责久多良木健并将其逼下台的底气。但是在 2008 年席卷亚洲东部的金融危机之中，索尼再一次陷入了危机，一向赖以安身立命的电子产品未见起色，荣光的褪去带来的是难以遏制的负增长，也正是从此时开始，索尼开始了连续数年的亏损，甚至在 2011 财年出现了 4566 亿日元的史上最大赤字，股价也跌至 1300 日元，尽管有人以泰国水灾导致索尼泰国工厂损失惨重等人力难以抗拒的因素来为斯金格“洗地”，但是这个锅还是不得不由这位首位外籍索尼 CEO 背起，不懂技术的外国人、缺乏远见的罪名加上史上最大的亏损足以让这个每隔三四天就要进行一次长途飞行，时常在酒店醒来都不知道洗手间在哪里的老人心力交瘁，他并不是能够挽救索尼的“救世主”。

真正的“救世主”是谁？我想大家心里早就有了答案。

救世主手段

2012 年 4 月 1 日，平井一夫正式出任索尼的总裁，这并不是什么愚人节的新闻，只是日本公司的新财年一般都是以 4 月 1 日作为开始，仅此而已。

这次任命不像是君岛达己接替岩田聪那样，明眼人都能看出是一个过渡性质的任命。平井一夫在处理 PS3 各种危机中的能力，加上 SCE 的成功扭亏为盈，以及在处理国际接轨和保留日本人务实的精神两者之间取得平衡，都是索尼高层对他青睐有加的原因。从他被任命为索尼的社长兼 CEO，毫无疑问地被视为索尼帝国的“救世主”。

在索尼总裁的宝座上，应该是平井一夫职业生涯的最高光时刻，但也同样受到不少非议和压力。首先，平井一夫是又一位非技术出身的总裁兼运营官，出井伸之和斯金格在索尼的惨淡收场加上索尼的连年积弱令市场对平井一夫的未来普遍看淡，索尼的股价从平井一夫上任之初就一直下滑，市值一度跌

至历史最低点。另一方面，平井一夫的一系列手段，都能让人明显看到前任的痕迹而遭到质疑：PS3 Slim 这招挽救 SCE 命运的胜负手，其实也是延续过去久多良木健对 PS 系列的一贯政策；而回顾斯金格对于索尼的改革，从企业项目的重组和裁员、到以电子、游戏和娱乐作为三大核心业务领域，乃至打破索尼内部之间的隔阂的“Sony United”政策乃至到处飞行的管理习惯，也在平井一夫的任内某个阶段出现，人们担心平井一夫是否真的能带领索尼走出低谷。

幸好的是，平井一夫在“萧规曹随”之余，还将事情做到极致，而且还能够因势利导加以改良，做出了和而不同的“救世主”手段，将自己的故事和索尼的命运紧紧绑在一起：

撤部门、减员工、卖大楼 极富逼格的重组过程

想要一个庞然大物摆脱财务危机，开源和节流都是必不可少的条件。平井一夫将出任 CEO 的前 3 年作为“第一个中期计划”，不以销量、市场份额为先，要点在业务架构改革，以此来开展工作。

在上任最初的一年多时间里，平井一夫化身“空中飞人”，累计 47 万飞行里程，可以环绕地球近 40 圈。他的足迹遍布索尼分布在全世界各地的工厂和研发室，通过亲身视察和了解，弥补自己在其他领域的技术开发一线经验不足，同时也收集了各下属部门的实际情况，开始大刀阔斧地对臃肿企业内部资产进行重组：对外停止与夏普在液晶面板上的合作，作价 4.4 亿美元向野村证券出售所持日本移动游戏公司 DeNA 所有 13% 股份，索尼所持有的 3M 公司股份也被出手；对内则是解散了日薄西山的光驱部门，曾经被相当重视的化学部门以及 Vaio 电脑乃至锂电池业务纷纷被出售，索尼赖以崛起的、也是连续十多年亏损的电视业务被剥离……

大幅度的削减部门带来了人员和开支的削减，在 2012 平井一夫上任时期，索尼的全球员工数量已经从 2008 年巅峰时期的超过 18 万人逐步回落到 16 万人左右，基本上与 2007 年持平。而平井一夫上任伊始就宣布裁员 1 万人，占全球员工数的 6%。但实际上在这一年，索尼总共辞退了 2 万名员工，其中在化学品销售和小尺寸液晶显示器生产领域裁员就超过 5000 人，而且这个数字还在不断增加，到了 2017 年，员工数量已经下降至 12.5 万人甚至更少，总裁员数量超过 21%……

除了裁员，索尼还卖大楼，“一流企业卖概念，二流企业卖服务，三流企业卖产品，超一流企业卖大楼”这个梗经常出现在有关索尼的新闻或视频中。其实在斯金格治下，索尼也曾卖出过一些物业，这才有了 2007 年索尼的巅峰业绩。而平井一夫则是变本加厉：

从 2013 年 1 月和 2 月，索尼总作价近 20 亿美元，卖出了 SCEA 的总部大楼和东京品川区 NBF 大崎大厦，并回租三到五年。这些收入都被纳入 2012 年财年之中，帮助索尼一举“扭亏为盈”。

食髓知味的平井一夫在 2014 年将目光放到了东京都品川区御殿山。盛田昭夫和井深大在 1946 年正式成立“东京通信工业株式会社”（也就是索尼的前身），从第二年开始，总部所在地便是在御殿山，作为自己的发迹之地，索尼一直在御殿山不断耕耘开拓，一度拥有 10 栋以上大楼，被大众戏称为“索尼村”。平井一夫将这里的部分大楼出售，其中甚至包括地标性建筑、也曾是 21 世纪前后索尼总部所在地——NS 大厦出售给日本住友不动产株式会社，随后又将东京港区总社 Sony City 出售给子公司“索尼生命”，在卖出了一系列不动产之后，平井一夫甚至还成立了索尼不动产，并预计三年之内会单独上市。这 2014 财年，是平井一夫治下“卖大楼”业务的终点，但同时也是另一个起点。

虽然之后，平井一夫没有再出售大型不动产，但依旧在地产上有所动作，2017 年索尼拆除东京银座的索尼总部大楼 Sony Building，在“送别仪式”上，平井一夫还和乐队成员送上一曲萨克斯合奏，而被拆除之后，该大楼的百叶窗被切割成小块，并以 5000 日元的单价出售，要不是索尼事先声明将收益全数用作慈善事业，还以为索尼真的穷得连百叶窗都不放过。



▲与乐队成员一同演奏萨克斯的平井一夫。

在大楼即将拆迁之际，那作为银座标志的“广告牌”外墙上挂出了“Good Bye Sony Building.Hello Sony Park”。是的，就如字面意思所说的那样，平井一夫竟然让索尼在寸土寸金的银座五丁目地皮上盖起了公园！ 2018 年 9 月，这座名为“Ginza Sony Park”正式开放，尽管占地面积和真正意义上的公园相去甚远，但在均价每平方米 4032 万日元的银座五丁目盖起一座公园

当然，平井一夫的理念并不仅限于此，这里还是一个拥有地下数层、集合了潮流元素和索尼理念的“文化产业园”，每层都堪称是一个网红打卡点：

地面之上除了花园绿植之外，村上春树加盟的东京电台（Tokyo FM）移动直播站也在这里开设，而在夏天则会竖起巨大的鱼缸，并从冲绳运来丰富的海洋生物，重现该海域的生态。在公园的地下，是四层的“第三空间”，负一层有“潮流教父”藤原浩和“Supreme”店铺设计师荒木信雄联合打造的潮流圣地“THE CONVENI”，米其林星级港式饮品店“MIMOSA Ginza”；而在银座地铁 D9 出口连通的负二层，则是有艺术画廊以及限时活动“Park X Music X Roller Skate”溜冰场，当年索尼推出全球首款 Walkman 设备 TPS-L2 后，带着 Walkman

去公园溜冰成了年轻人的风尚，索尼希望举办一系列类似的活动，让人们重温索尼曾经带给人们的种种美好；如果说二层属于回忆，那么负三层则属于未来，游客可以在索尼“黑科技”展示区中畅玩 Xperia Touch、GT 赛车驾驶模拟器、AIBO 机器狗等索尼最新科技成果；地下四层则是饮食区，每周五晚上 8 点，这里还会举行“Park Live”音乐会，只要点上一杯啤酒就能去听一场免费的 LIVE……

同时，“Ginza Sony Park”作为索尼对 2020 年东京奥运会的“应援”项目，在奥运会结束之后将会再度封闭施工，并在 2022 年建成全新的索尼总部大楼。平井一夫在自己的任内利用不动产业务为索尼带来了经济和文化上的双重获利，而他们也趁此机会完成了资产重组，索尼开始重新迈上上升的轨道。



▲带有纪念签名的 Sony Building 砖块。

●刺激 2014

之前我们说过 2009 年和 2011 年都是平井一夫充满机遇和挑战的年份。作为“第一个中期计划”的最后一年，2014 年同样是平井一夫架构重组和迎接挑战的关键一年。

尽管到了 2014 财年，平井一夫第六次下调了业绩预期，从此前的盈利 300 亿日元下调至亏损 1100 亿日元，索尼出现了六年来第五次的归属于股东的净亏损，但是亏损同比已经收窄了接近 2%，而且实现营业收入和利润都已经实现了盈利，基本上完成了平井一夫对于第一个中期计划的目的。至于卖大楼卖股份之后依旧没能实现盈利的原因有很多，其中一个重要原因落在了平井一夫曾经摔倒过一次的网络安全问题之上。

在“PSN 信息泄露事件”发生后，索尼就承诺将与专业公司合作，全面加强网络安全的相应措施，但是不出三年，索尼的网络又一次被黑客攻陷。当时索尼影业准备发行“以刺杀朝鲜最高领导人金正恩”为主题的电影《采访》(其他地区的片名翻译为“《刺杀金正恩》”)，消息一出便引起了极大争议，美国国内不少声音指出这将会“加剧地区局势紧张”，而朝鲜当局也多次谴责，但即便上升至国际事件，似乎也无损索尼影业的资本推进。

然而就在此时，索尼影业受到了名为“和平护卫队”的黑客团体的攻击，大量敏感信息被泄露，其中包括了高层们的内部邮件，员工薪资结构乃至一些电影剧本，还包括了大量正在上映或是即将上映的电影的种子，其中就包括了布拉德 · 皮特主演的战争电影《狂怒》，音乐电影《安妮 纽约奇缘》，摘得今年戛纳最佳男主角的《透纳先生》，让朱丽安 · 摩尔一举夺得奥斯卡最佳影后的《依然爱丽丝》，尽管索尼影业放出含有广告的假种子来阻止被泄露影片的传播，但是这些小手段对于有心下载的人而言并不算什么，这些影片在短短数天之内被下载了超过百万次，还在上映的《狂怒》首当其冲，仅三天就已经有接近 90 万次的非法下载，而且由于“和平护卫队”扬言要在放映地点让观众“记住‘9 · 11’的教训”，美国多条院线出于安全考虑纷纷撤档，索尼影业最终取消了《采访》在全球的发行计划，平井一夫治下的索尼不仅再次因为网络安全措施而被狠狠地“打脸”，而且票房损失以及其他相关损失也是相当惨重。

另一个亏损的另一个原因可以看成一系列重组和减员中自然要付出的代价，而最为重头的亏损来自于移动通讯部门，超过 220 亿的日元的利润倒退对冲了其他部门的利润，这个问题



▲电影《狂怒》。

在平井一夫任内一直维持，在后面我们还会专门提到。

幸好的是，此时索尼完成了真正意义上的减负，卖掉大楼之后，他们也获得了大笔的资金，可以集中火力在重点盈利的领域深耕，平井一夫获得了投资者的信任，索尼股价也开始从谷底回升。

平井一夫虽然不是技术人员出身，但是也深知索尼的安身立命之本，于是在这个 2014 年，他为自己治下的索尼“第二个中期计划”（2015-2017 财年）提出了未来的发展纲领。

2014 年的 CES 上，平井一夫发表了《“感动”的哲学：培育您的好奇心 唤醒“WOW”的力量》的主题演讲，不仅和世人一道回顾了索尼的辉煌，更向世界诉说自己的“好奇心”与“感动”：人们不但追求功能价值，而且他们珍重更深层次、更难以捉摸的情感价值，“Kando”是含义就是情感投入，能让用户激动和惊喜。所有索尼产品的激情均来自“感动”精神。

“自 2012 年担任社长兼 CEO 以来，我就表示我们的任务是确保索尼要为消费者带去‘Kando’，要在情感上打动他们，要鼓励以及满足他们的好奇心。到今天为止，我致力于改变公司以及增强其盈利能力，我现在感到非常自豪，我们有望超出财务目标。能听到越来越多的人感慨‘索尼又回来了’，真是十分兴奋。”

随后，他提到了索尼未来技术，他认为新世代的用户不再对技术顶礼膜拜，会控制技术而不是受技术的控制，而是自行评判如何实现目标、什么东西有用以及什么具有创造潜力。所以索尼需要时不我待地提供能令用户感到惊喜的“奇迹技术”。他着重地提到了“创造更好的内容与交互系统，以及对电视、电影、音乐及游戏的无缝、无线接入”等随时随地触手可得的娱乐内容，同时探索更复杂、更精致和更投入的艺术呈现方式；以及“打开了创造未来传感技术的大门”，将“创造奇迹”作为工作的重心。

这不仅仅是一场演讲，而是一场“救世主”的“布道会”，平井一夫依旧带着“微笑”和“光环”登场，似乎要向世人诠释着“make.believe”除了“创新源自好奇 梦想成就未来”之外的另一重含义，那便是“创造 · 信仰”。

我们在之后数年中，我们看着平井一夫的“救世”纲领一步步落实成“奇迹”，索尼也朝着一条熟悉而崭新的航道迈进。

SONY
make.believe

●责难与反击，黑科技帝国复兴

话虽如此，就如耶稣再伟大，也还是受到了罗马帝国的统治者们迫害。“感动的哲学”再怎么被“神化”，但是归根结底，这都是平井一夫的一家之言，尤其是经历了 2014 财年的诸多变故之后，他的话语受到了更多的质疑。这种质疑来自外部，更来自内部的责难。

在 2015 年财年刚开始的时候，索尼幕后的前高管们集体向平井一夫提出批评，认为其只顾着节约成本，而忽略了创新的重要性，熟悉索尼体制的玩家们都知道，这些元老们还是有不小的权力，他们在推动出井伸之以及斯金格下台的过程中扮演了十分重要的角色。

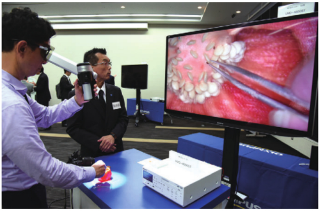
面对这顾问们的责难，平井一夫选择用实际行动来诠释着自己的思路，在出井伸之和斯金格的思路上拓宽了索尼的目标航道，最初他以消费电子、游戏、影音娱乐、金融作为核心部门，智能手机、游戏、以图像传感器为中心的影像（也就是我们常说的半导体业务）等三大领域作为主要的盈利点，而从 2015 年开始，这种情况得到了进一步的确立和深化。

将“传感器技术、相关系统以及云技术结合在一起”是平井一夫在那场“布道会”上单独提出并且反复提到的内容之一，平井一夫在 2015 财年开始将传感器为核心的半导体业务分拆成独立业务部门，以此作为其治下企业重组的重要一步，这是平井一夫和其他索尼领导者其中一个不同的经营方针。

说到索尼的传感器技术，人们第一时间会想起他们的 CMOS 图像传感器技术，索尼的部件部门在平井一夫上任之初的 2012 年实现了技术上的突破，令其市场占比不断上升，移动端拥有来自苹果以及中国大陆一众手机厂商源源不断的需求，在相机端则是得益于日本半导体产业的总体下滑，日系厂商纷纷抱团，使得索尼在日本国内几乎没有对手。在全球范围内则是力压三星，成为图像传感器产业的龙头老大。

但平井一夫的野心远不止于此，他还要将传感器技术应用到更多方面，从农业到交通，再到医学美容，索尼的传感器都有自己的想法，但是真正取得重大突破的是在外科医学领域，此前手术显微镜市场卡尔 · 蔡司与莱卡两家德国巨头分别占据了全球近 90% 的市场份额，其他企业极难插足。

在平井一夫的决策下，索尼与长期研发和生产手术用内窥镜的奥林巴斯共同设立的医疗器械公司 SOMED，整合自家 4K 数码影像技术和奥林巴斯在光学、镜头以及医疗器械方面的经验，通过超高清的 4K 影像可帮助提升手术时的可视度，利用色彩还原能力有助于对精细组织的识别，而大屏幕监视器和可放大的可视化设备助力外科手术。



▲手术显微镜 ORBEYE。

2015 年，SOMED 推出了全球第一款用于外科手术的 4K 内窥镜，得到了不少医生的好评，来自其他竞争对手的客户纷纷转向 SOMD 的产品，这些用户占据了公司营业额的 80%，这给予了平井一夫足够的信心。他在 2017 年 5 月的索尼经营

方针说明会上，提到医疗领域将是未来索尼的发展重点。不久之后，索尼与奥林巴斯推出了一款采用 4K3D 技术的手术显微镜 ORBEYE，搭载了一块能够呈现高清晰立体画面的 55 英寸医用显示器，使得精细手术中的医生不必再长时间对着传统光学显微镜的目镜，直接看屏幕观察患部就可以进行手术，并且能够更好地分辨病灶，在更轻松的情况下更好地治疗病人，而且价格和一般手术显微镜相差无几，自然大受欢迎。

在这些有利条件支持下，索尼的半导体业务在 2017 年销售额“仅有”8500 亿日元的情况下，却创造了 1640 亿日元的营业利润，而作为销售冠军的游戏业务也“不过”创造了 1775 亿日元的利润，但他们的销售额已经接近 20000 亿日元。无怪乎索尼敢于不断投资，奥林巴斯更是逐步将经营重心转到医疗器械企业，并且试图在未来两年抢夺超过 20% 的全球市场，从中也不能不感叹平井一夫的商业眼光。

说完了“硬核”的传感器领域，再来回到索尼本质上最为强项的娱乐和消费电子领域：

在电影领域，尽管“《超凡蜘蛛侠》系列”成绩未如理想，原本计划在 2018 年上映的《超凡蜘蛛侠 3》也最终被腰斩，令“蜘蛛侠”这个漫威诸多角色中最具吸金能力的 IP 陷入了短暂的低潮，不过在 2014 年“和平护卫队”曝出的索尼影业文件中就有透露，索尼和漫威已经达成了版权共享协议，于是在 2017 年，由“荷兰弟”汤姆·赫兰德主演的《蜘蛛侠 英雄归来》得到了来自“钢铁侠”的助力，顺利收获了 8.8 亿美元票房，名列当年全球前五；2018 年的《毒液 致命守护者》继续以 8.55 亿美元获得全球前五票房成绩，《勇敢者游戏 决战丛林》更是全球累计 9.508 亿美元票房，成为索尼厂牌下票房最高的作品（仅次于《007：幽灵党》，后者交由米高梅发行）。



▲《蜘蛛侠 英雄归来》，在国内的票房也是相当不错。

2018 年，索尼以 23 亿美元收购 EMI 版权代理公司的股份，成为全球最大的音乐版权商之一，掌握全球超过三分之一的音乐版权，某种意义上算是音乐领域的领先者，索尼还积极开拓可视化媒体和平台，以及录制音乐业务范畴。2017 年，索尼音乐业务在营销额只有 8000 亿日元的情况下创造 1278 亿日元的利润，也是相当夸张，2018 年更是以 2325 亿日元的营业利润成为索尼第二赚钱的部门，而销售额不过是龙头老大游戏部门的三分之一左右。

当然说到行业龙头，作为 SCE 出身的索尼掌舵人，处于强势复苏的游戏事业自然是平井一夫最佳助力。但其实在平井一夫上任之后，游戏及网络服务业务尽管一直是销售额领先的部门，但是营业利润情况却并非如此，直到 2014 财年，游戏部门的销售利润排在所有部门的顺数第六、倒数第三，而这种情况随着 PS4 的大熟大勇而得到全面改观。

PS4 在第八世代一开始就呈现出碾压同时期主机的态势，当硬件成本下降和游戏等软件阵容更加成熟和充实之后，从 2015 财年开始，游戏部门的营业利润如和 PS4 的销量一样如火箭般蹿升。直到 2018-2019 财年，也就是发售的第五年，依旧能卖出 1780 万台，累计出货达 9680 万台，销量破亿应该只是时间上的问题，甚至按照索尼的估算，在未来的一两年中，PS4 很有可能超越 PS 以及 Wii，成为史上第二畅销的主机（仅次于 PS2）以及第三畅销的游戏机（仅次于 PS2 和 NDS）。PSN 事件虽然沉重打击了 SCE 和平井一夫，却没有影响他对线上付费业务的信心，毕竟这也是大势所趋，实现了线上付费业务的普及，PSN 月活跃用户数达到 7000 万人，全球玩家每周在 PlayStation 4 平台上花费超过 6 亿小时。综上加成，游戏部门的销售额突破了 23000 亿，利润高达 311 亿，这个“亲儿子”足以让老姨夫笑逐颜开。

除了新兴半导体业务和老牌游戏业务保持强势以外，平井一夫治下，更能让粉丝开心的大概是另一个资格更老的消费品电子部门——以智能电视业务为代表的家庭娱乐部门经过产品结构的优化重组之后,终于扭转了连年亏损的颓势,实现了盈利。

平井一夫为索尼打造了良好的企业架构和稳定的收益，还积极打破各部门之间的壁垒，实现技术互通共融，于是曾经那个令人膜拜的“黑科技”公司又回来了：

2017 年,被索尼的“黑科技”投影仪“Xperia Touch”刷屏，通过红外传感器和每秒 60 帧的摄像头来检测用户的操作手势，将任何平面转变成触摸屏，配合安卓系统，随时化身娱乐利器；同样一度被刷屏的还有能搭建模型并可进行编程的教育机器人 KOOV，在幼儿教育以及拼接类玩具市场，索尼也想要分一杯羹；此外，平井一夫还有一个令不少骨灰级“索粉”为之膜拜的举措，就是将“连比尔 · 盖茨都想要一只”的 AIBO 机器狗项目得到重启，并且还推出了第二代产品，能够识别人脸和声音，而它头部、下巴和背部的传感器意味着它能对物理刺激做出反应……

除了新领域的探索，索尼还将现有的主流产品变出花样，例如智能手表产业，如今智能穿戴市场模式基本固定——固定的表盘形状，搭配厂商套路般的几款表带。不走寻常路的索尼在这些“传统”产品之外，可以利用 APP 自定义添加表面和表带图案，彰显心情和个性的电子墨水手表 Fes Watch；索尼甚至还将心思到了表带之上，他们推出的 Wena Wrist 智能表带将只能元件集成到表扣上，让那些不舍得“祖传名表”的用户也可以享受到智能穿戴所带来的不同生活体验。

此外，在平井一夫的引导下，索尼的“黑科技”产品开始重新增多，这些产品除了贵，基本上没有太多的缺点，而买家也权当为“信仰”充值。

当然，我们不能忽略金融业务，尽管索尼以消费品电子王国的形象闻名于世，在索尼的电子产业最惨淡的时候，金融业务是名副其实的索尼赖以维生的产业，尽管销售额比游戏业务差上不少。但直到 2018 财年之前，金融业务都是索尼内部营业利润最多的部门，甚至在平井一夫上任之初，独占鳌头的金融部门的利润是几个业绩不俗部门利润的总和……

在金融部门打好基础，半导体业务强势崛起，游戏和家庭娱乐等消费品电子部门复苏，音乐业务高速增长的情况下，索尼并没有破产，反而越来越好，平井一夫在上任之初所定下的蓝图基本上实现。但在索尼总裁任上，平井一夫也并不是没有遗憾，而且还是个颇大的遗憾。



●再登巅峰：未竟事业与急流勇退

在平井一夫治下，从 2014 财年开始，索尼通过各种方式，已经基本上恢复了造血盈利的能力，唯独移动通讯一块的亏损，直接抵消了所有营利，让索尼的扭亏为盈推迟了一个财年才能实现。这让十分看重移动业务的平井一夫脸面无光。

上任之初，平井一夫就提出了备受争议的“One Sony”政策，这和斯金格提出的“Sony United”政策有着相似之处，都是旨在打破索尼各个子公司之间严重的隔阂，让各公司掌握的“黑科技”能够相互整合，打造最强的产品。但斯金格失败之处在于尽管他倡导索尼企业整体的融合统一，却只是流于表面空谈，并没有融合了各部门科技所长的、真正的拳头产品公诸于世，更加坐实了他“不懂技术的外国人”的“罪名”。而平井一夫则在此基础上迈出了重要的一步，他将所有集合所有技术的产品是——智能手机。

这是一个在当时看来并不错的选项，快速更迭的智能手机市场拥有庞大且不断更新的用户群，索尼在智能手机市场曾经也是全球手机占有率前三的企业，尽管在平井一夫接手的时候，苹果的“专精”和三星“机海战术”，都能爆炸性的速度抢占智能手机市场份额，一众中国品牌手机也在迅速崛起，反观日本消费品电子市场不断下滑，抱残守缺的日系手机更是在大潮中不断掉队，不过平井一夫对此颇具信心，他认为自家的“黑科技”足以抹平之间的差距。

诚然也是如此，在安卓系统开源，高通、英特尔高性能芯片任君挑选，使得手机之间的差异化不断缩小的情况下，相机已经成了手机厂商招徕消费者的最大手段之一。恰好索尼在相机领域拥有着世界顶级的技术，在无反市场（单电、微单），索尼已经保持第六个年头的全球第一。此外其研发和生产的图像感应器也是行业龙头，当年的苹果摄像头便是依靠索尼的 CMOS 图像传感器在手机摄像领域尽领风骚，如今国产手机商如华为、OV 都是索尼的大客户，就连竞争对手三星也曾经在一段长时间使用索尼的传感器……然而，谁能想到自家拥有极



▲ Xperia 系列手机。

佳相机生产能力、图像传感器实力全球第一的索尼，生产出来的手机却在摄影性能上与那些主流厂商的手机相去甚远，而且是差很远的那种。

舆论普遍认为这又是一场索尼内部之间倾轧的结果，而索尼全球营销高级经理亚当 · 马什在也承认了这个情况：索尼作为一个大集团，各个部门之间即便是都挂在集团名下，但是之间也是各自为政，这才有当初久私下向任天堂毛遂自荐的多良木健被元老们呵斥，但丸山茂雄依然能够保住这位技术天才，并且还因缘际会下成就了 SCE 如今成就的故事。但故事来到了分属移动通讯的手机与分属影像产品及解决方案业务的相机之间，门户之见似乎成了一个原罪，相机部门小巧便携的微单与智能手机拍照功能重合，担心一旦通过自身核心技术改善手机拍照性能，过于强悍的手机会影响微单的销量，另一方面，索尼也会优先优为大客户提供摄像头，这令装机量较小的 Xperia mobile 团队更是举步维艰。无疑，这是对平井一夫“One Sony”理念的一次重大悖离。

在第一个中期计划完成之后，有记者就“One Sony”的成效问题向平井一夫提出疑问，索尼的掌舵人对于自己过去的“豪言”做出了修正：“首先声明，OneSony 是一种思维方式，并不是一个目标，要通过一些阶段去实现，其实是一件需要不断追求、没有止境的事情。我做社长三年，我感觉最重要的是做业务之前大家要分享，看到好机会大家去合作，但我不会要求本来没有机会时硬要去合作。”

自此之后，关于“One Sony”的新闻开始逐渐减少，大家都似乎默认了“One Sony”和索尼移动业务的失败，将目光更多地放在了平井一夫和索尼的其他业务之上。

在“第二个中期计划”的最后一年，也就是那个半导体事业闯出新天地，PS4 继续上升，影视音乐和金融部门百花齐放的 2017 财年，平井一夫的“救世主”手段也迎来了总结和收成期。在“第二个中期计划”前两年索尼都迎来了大幅度的盈利，2017 财年更是夸张，索尼在该财年的营收业绩达到 8.5 万亿日元，同比增长 12.4%；营业利润为 7349 亿日元，同比增长 154.5%，创下历史新高。如果不是移动业务拖了后腿，这个数字还会更高。而值得一提的是，在索尼这次再攀高峰的过程中，中国的“索粉”们应记一功。索尼在财报中写到“2017

财年中国区销售增长迅猛，为索尼集团的复兴和成长注入了强劲动力”，“索粉”们用行动守护了“姨夫的笑容”。

这一个财年，索尼宣布位于东京银座的索尼总部大楼（Sony Building）将进行全面重建，象征着一个时代的结束；与此同时，平井一夫完成了两个“中期计划”，“One Sony”的完成遥遥无期，他似乎也到了急流勇退的时候。于是，平井一夫在 2018 年 4 月就已经辞去了索尼 CEO 的职位，升任董事长。

但此时人们谁也没有想到，原来“One Sony”计划并没有因此而停止，而且还以很平井一夫的方式运行着，2019 年 4 月前后，索尼将严重亏损的北京手机生产线转移至位于泰国的工厂，以降低一半成本，争取在 2020 年 4 月开始的财年内让智能手机业务扭亏为盈。节流之外，索尼宣布将旗下影像产品、移动通信、家电影音等业务合并为消费电子品和解决方案事业部，通过这三大板块整合，索尼各事业部能实现技术资源共通，家电和影像部门在索尼内部都并非营利最为强悍的部门，而且在 2018 财年的营收利润都有所下滑，这次合并除了是索尼为了改善账面而进行的“抱团取暖”，还可以有更加积极的看法：部门的合并终于让 Alpha camera 和 Xperia mobile 团队可以打破门户偏见，正好是“One Sony”完美诠释。而其实在此之前这些团队已经开始合作，联手打造 Xperia 1 手机，不仅是全球首款骁龙 855+4K HDR 旗舰手机，更为强悍的是 Xperia 1 成为了全球第一款支持“凝视摄影”功能的手机，也就是说 Xperia 1 根据用户眼睛注视位置选择对焦点，而不再需要用户使用手动点击对焦，这种“黑科技”带来的技术提升得益于 Alpha camera 团队的帮助自然不难猜测，平井一夫的“One Sony”理念得以再进一步更是值得欣喜。

2019 年 4 月，同样是平井一夫扶助原 CFO 吉田宪一郎成功上位后第一个财年的结算日。吉田宪一郎延续着平井一夫的步伐，推行“第三个中期计划”（2018 财年至 2020 财年），这种真正意义上的“萧规曹随”使得索尼在平井一夫卸任 CEO 后，依旧保持着强劲的增长势头，在营业额同比增长只有 1.4% 的情况下，营业利润大幅攀升 87%，到达惊人的 9163 亿日元，不仅再次刷新历史新高，同比增长 21.7% 也表明索尼正在重新走上快速前进的轨道。平井一夫终于可以安心地辞去所有职务，只是应管理团队的要求，他将会出任索尼的高级顾问。索尼向其支付了最后一年高达 27 亿日元（约合人民币 1.58 亿元）的薪酬，就平井一夫所做出的贡献而言，这个天价的薪水便显得物有所值。

平井一夫与索尼之间的最后一章故事已然结束，但后记仍在继续书写。



■交任给吉田宪一郎。

结语 告别的一年

在我十多年的 ACG 媒体撰稿人生涯中，几乎每年都要写下许多怀缅和告别的文章，或是告别一位位创造过经典作品的漫画家或是游戏制作者，或是告别那些足以成为时代的眼泪的动漫作品。

今年我们也告别了《樱桃小丸子》的作者樱桃子，也告别了《鲁邦三世》的原作者加藤一彦，甚至告别了《银魂》……但和以往不同，除了死别，还有更多的更多的是生离。除了平井一夫外，NOA 总裁雷吉 - 菲尔斯在四月从效力了 15 年的职位上退休，中国玩家熟悉的“五仁叔”添田武人也卸任了 SIE 上海总裁；同样地，这也可能是第八世代主机站在家用游戏机最前沿的最后一年（PS：尽管 NS 号称次世代主机，但在性能上未有超越第八世代主机的表现），或许在明年，一个新的、真正意义上的家用游戏机次世代将会到来，很多老熟人的身影之后很难再看到，但也许并不包括平井一夫。



在今年的“索粉之夜”上，平井一夫带着招牌的“魔性微笑”最后一次以索尼现任高层的身份到场，自然受到了无数人的追捧。而在回答粉丝们退休之后何去何从时，平井一夫表示尽管收到了不少企业的邀请，但他还是选择继续守护索尼……

6 月 18 日，平井一夫正式退休的日子，索尼中国官微特意发布了平井一夫向中国“索粉”的临别留言：“（我）从索尼毕业”了。但我仍将是一名 Devoted、Committed、Passionate 的索粉！我和中国索粉的友谊，未完待续！”这是告别，也是为了更好的再见，也许以后我们会比以前更少机会看到“姨夫”的身影，但他的笑容值得我们在心中默默地记住和守护，再期待下一次的重逢！

感谢！致敬！平井一夫！

游戏评台

VR 里的“神秘海域”

血与真相



机种：PS4
厂商：SIE
类型：主视角射击
版本：中文版
发售日：2019 年 5 月 28 日
对应人数：本地 1 人
售价：308 港币

PS VR 设备发售之初，在为数不多支持该设备的游戏里，有一款名为《PlayStation VR 世界》的 VR 游戏合集，它由索尼互动娱乐伦敦部门所制。由于是游戏合集，里面的作品大都只是实验性质的 VR 游戏 DEMO，流程都不长，不过合集里一款名为《伦敦劫案》的主视角射击游戏却获得了相当多的好评。

在《伦敦劫案》中，玩家将要在各种伦敦的场景内与角色互动或与敌人进行枪战，在 VR 下全景式的体验以及 PS MOVE 手柄做出相对拟真的互动中，玩家能获得极致的临场感，仿佛置身于另一个世界。只是由于其过短的流程，大部分玩家都没能玩尽兴，在制作组经历了 2 年左右的开发，《伦敦劫案》的完全版《血与真相》才正式开发完成且发售。

对于制作组而言，VR 这一游戏类型具有无穷的潜力，它非常适合表达一些震撼壮观的场面，而繁华壮丽的伦敦和大多数动作电影的火爆场面，则与其不谋而合。若《伦敦劫案》是对盖里奇式动作电影的致敬，那么《血与真相》则是给动作电影的一封情书。

与《伦敦劫案》相比,《血与真相》不仅流程长度大幅增加，游戏内的代入感和交互体验上也有着非常大的提升。本作旨在让玩家获得更极致的临场感体验，游戏中采用面部捕捉技术来设计角色形象，使其尽可能贴近现实，听觉方面则采用最接近真实的声音效果。

游戏操作也并不复杂，本质上类似于街机厅中的光枪游戏，场景中的移动几乎都是角色自动进行的。玩家只需花点点时间适应下一对 PS MOVE 手柄的操作，游戏画面内的双手完全可以当作玩家自己的双手。流程里的过场演出更是致敬了非常多动作电影里那些让人肾上腺素飙升的桥段。在以往的传统游戏中，电影般的过场往往只能依靠 QTE 来增加玩家代入感，而在本作，那些惊险刺激的动作都是靠玩家自身的“双手”完成，在数小时的流程中，玩家的确能体会一把当动作明星的瘾。

当然了，虽然本作已经想尽办法提高玩家的真实感，但其中还是有着一些小瑕疵,比如与 NPC 互动的缺乏。游戏过场中，除了某些特定的操作，屏幕内角色的双手依然可以自由活动，玩家可以随意触碰当前场景内能互动的物品，以及做出一些如竖起大拇指或是竖中指的手势。游戏中的一个场景，玩家面前站着一位穷凶极恶的黑帮首领，威胁玩家再动就开枪。而此时玩家的手不仅可以随意摆动，还能对其做不雅手势，黑帮首领则继续念着他的剧本台词，让人感到相当滑稽和出戏。游戏过场的 NPC 有时太过于死板，他们仿佛就是一位演员，只是全新全意的演好自己的角色，玩家对其做出的动作，他们几乎都不会反馈，不得不说这有点遗憾。

真实度：★★★★
点评人：Ririan(实习)

DJ 时刻

流程中有一关的场景为夜总会，当玩家移动到场景内的 DJ 操作台时，就能够一手打碟，一手开枪抵御来袭的黑帮，非常酷炫。





别碰那个女孩！

武士刀 零



机种：NS
厂商：Devolver Digital
类型：动作
版本：中文版
发售日：2019 年 4 月 17 日
对应人数：本地 1 人
售价：1580 日元

在经过了长达 2 年的跳票后，玩家们总算是能顺利玩上这款《武士刀 零》了。而制作组也以优秀的质量向玩家证明，他们的等待没有白费。出色的动作设计搭配上良好的故事叙述，让本作一度成为独立游戏中的“爆款”。

说粗略一点，本作在玩法上无外乎一个单纯的清版动作游戏罢了。但与其他游戏不同的是，本作既没有什么激光枪、加特林之类浮夸的火器，也不能通过组合按键搓出连续技斩杀敌人。攻击只一击，武器只一把，听起来非常的枯燥不是吗？但制作组显然还有着自己的小心思——时间减缓和无敌冲刺，以及精心摆放的敌人。每一个敌人的位置和行动 AI 都是精心设计好的，无论是拐角、门后还是连通上下层的楼梯，随处都是暗算玩家的陷阱。纵使反应再快，无谋乱冲最后也一定会被射成筛子。而且游戏本身也没有所谓的角色强化、技能树分支等一说，玩家如何凭借着有限的手段，结合各关卡的实际情况随机应变，则成了重中之重。尤其是到了剧情后期，初见杀基本不可能，惟有通过不断地练习不断地“死亡”（这也算是剧情设定的一部分），才可在枪林弹雨中找到一条出路。只考虑这部分的话，将本作说成是“策略类游戏”也不为过。这一点与近两年来常谈及的“受苦”也算是不约而同，虽然反复的尝试不免有些窝火，但看着过关影像中自己行云流水般的动作，所获得的成就感还是很让人满足的。





而除了动作要素外，最让人欣喜的莫过于精彩绝伦的故事设计了，用抽丝剥茧般层层深入的乱序，带领着玩家逐渐接近真相。游戏本身并未对世界观做太多展开，玩家最初知道的只有“主角是个拥有战后心理创伤的退役军人，现在正凭借着自己的特殊能力从事着杀手工作”这一设定而已。但随着故事的推进，玩家会渐渐发觉其中有诈，和心理医生间的对话就是最好的例子。对话中过去的记忆会因眼下的事实而发生变动，被枪杀的究竟是女孩？是医生？还是自己？得到的信息不一定都是正确的，如何在其中推导出自己想要的答案，也是游戏给予玩家的一个挑战。路边 NPC 的一句无心之言，最后也有可能指向一个令人意想不到的剧情细节。

只可惜目前仍有一个很大的问题：剧情尚未完结，在补足了结局之前，本作只能算是一个半成品。主角究竟何许人也？与龙王又是什么关系？白雪与政府高层在密谋什么？面具人与女孩又去向了何方？可以说越是接近（目前的）结尾，玩家心中的疑问就越是多。而故事的最后不但没有给出解答，反而甩出了一个更大的伏笔，只留下了几个剪影供玩家自己想象。虽然官方曾承诺会在之后对这部分内容进行补完，但如今距发售已经过去小半年了却仍毫无音讯，甚至连一个预告或者故事大纲都没有，不禁让人对此感到有些不安。但无论如何，作为一个独立游戏《武士刀 零》表现的已足够优秀，希望能尽早看到这个超能力武士的后续故事吧。

“武士”度：★★★★
点评人：仲夏

●彩蛋时刻

作为独立游戏，本作也往来带了不少制作人自己的“私货”，或者说是彩蛋，有《北斗神拳》《游戏王》等等。而接地气的翻译也让其乐趣被原汁原味地保留了下来，比如这个出自主角之口的金句——“二次元之路我将永远一人独行”。哇哦，没想到老哥你居然还这么中二……

回归“起源”的精神续作

血污 夜之仪式

机种：NS/PS4/XOne
厂商：505 Games
类型：动作角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 6 月 18 日
对应人数：本地 1 人
售价：310 港币



由前“《恶魔城》系列”制作人五十岚孝司领衔开发的《血污 夜之仪式》，于 2015 年正式公布并一度以 500 多万美元创下了日本独立游戏的众筹金额纪录，然而在开发期间因为进度缓慢曾一度受到玩家们的质疑。不过在今年 6 月 18 日，这款被视为“《恶魔城》系列”精神续作的游戏终于得以和玩家们见面，我们也惊喜地感受到，五十岚孝司联手山根实知琉，的确为广大期盼已久的粉丝们带来了一场原汁原味的“恶魔城”体验。

从玩上游戏的第一刻起，山根实知琉那熟悉的 BGM 风格，以及“《恶魔城》系列”独特的操作手感便给人一种梦回十几年前，重新体会在 PS 平台的《月下夜想曲》和 GBA 上的三部曲中奋战的日日夜夜的感觉。本作在游戏系统上可谓是“探索型恶魔城”——或者叫做“银河城”类型游戏的集大成之作，游戏中既有《月下夜想曲》极其丰富的武器、防具、使魔和必杀技；也有来自于《晓月圆舞曲》和《苍月的十字架》中的怪物碎片（魂）系统。种类繁多的装备、道具、料理以及娱乐用物品，再加上每种招式和怪物碎片还都有熟练度和等级设置，本作中海量的刷刷刷要素为玩家带来了极高的耐玩度，收集全部的顶级装备、将所有碎片都刷到满级——五十岚孝司非常清楚“《恶魔城》系列”粉丝们的需求，可以说每一位粉丝能够想到的，《血污 夜之仪式》都能尽数奉上。



在玩家们沉迷刷刷刷的同时，探索游戏中丰富的彩蛋也是一大乐趣。从村民任务中 NPC 的名字、到花园里钢琴上的妖精唱歌、再到图书馆中化名为 O.D 的那个熟悉的男人以及攻击方式如出一辙的真空刃等等，游戏中到处都充斥着大



量能让“《恶魔城》系列”粉丝会心一笑的细节。而来自包括“《JOJO》系列”在内的诸多非“《恶魔城》系列”彩蛋，也能体现出五十岚本人独特的趣味，这款作品不是“恶魔城的精神续作”，而是每一位“《恶魔城》系列”粉丝所梦寐以求的真正续作，相信对这个评价，大家都不会有任何异议。

不过本作对于国内玩家来说有一个比较遗憾的缺点，那就是中文翻译较差，主机版仅有繁体中文语言，且许多地方存在明显的机翻痕迹。而游戏本身也有一些技术力上的缺陷，例如存在的不少 BUG 即使到了最新的 1.03 版依然没有完全修复。不过抛开这些问题，《血污 夜之仪式》的整体游戏素质依旧过硬，作为“《恶魔城》系列”的粉丝来说没有任何理由错过，而对于“银河城”类型游戏的爱好者来说，也是一款必玩的作品。

“恶魔城”度：★★★★★
点评人：水无月

●怨念时刻

本作中有一位隐藏敌人名叫“复仇战士”，它是一名手持长鞭的僵尸，身着和初代《恶魔城》主人公西蒙同样的盔甲，还会使用诸如飞刀、斧头等西蒙擅长的副武器，看到这里相信所有“《恶魔城》系列”粉丝都会有同样的想法：五十岚你到底是抱着多大的怨念在做这款游戏啊。

没有往日，只有当下

往日不再



机种：PS4
厂商：SIE
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 4 月 26 日
对应人数：本地 1 人
售价：468 港币

本作是 2019 年上半年索尼第一方游戏的“独苗”，由曾开发过“《虹吸战士》系列”的 Bend Studio 开发制作。这个组在开发完成“《虹吸战士》系列”的最后一部正统作品——PSP 上的《虹吸战士 洛根之影》后就一直给索尼其他第一方工作室“打工”，开发了包括 PSP 上《抵抗 惩罚》以及 PSV 的《神秘海域 黄金深渊》在内的第一方大作衍生作品。而《往日不再》是这个工作组在 PS2 时期后首次重回电视主机平台推出的 3A 大作，这款野心勃勃的游戏在 2016 年公布后就经历了数次延期，并终于在今年 4 月 26 日发售，可谓是一波三折。

在首次亮相的时候，本作就已经将它的卖点展现给玩家：以一人之力对抗数以百计的异变者。数量庞大的“尸潮”（本作称呼其为“暴走潮”）在视觉效果上非常惊人，相信每一个玩家第一次遇到暴走潮时都会倒吸一口冷气。在游戏初期玩家还只能躲着走，但在游戏上手，并获得了更好的武器和装备后，玩家就可以有惊无险地战胜暴走潮，而这种获胜后取得的成就感，是其他同题材游戏不能带给玩家的。

Bend Studio 尝试在真实感和游戏性上取得一个平衡，让玩家在游玩游戏时能直观地感受到末日世界的“恶意”。在离开据点后，危险就时刻和玩家随行。在本作中，玩家几乎能在任何一个地方遭遇到敌人。除了四处游逛的异变者以外，还有不怀好意的幸存者在埋伏玩家。玩家需要在一边对付敌人的同时，一边搜刮各种资源、完成委托，然后逐步解锁生存所需的技能和装备。

而为了增加玩家的沉浸感，Bend Studio 除了塑造出一个庞大且真实的末日世界以外，制作组还在很多游戏和设定上的细节下功夫。除了上文提到的“充满恶意”的世界以外，作为敌人的“异变者”也让游戏的氛围增色不少。这种区别于“丧尸”的敌人有着犹如生物一般的习性：它们有自己的作息时间、行动范围；和其他生物一样它们需要进食、喝水和睡觉；根据种类的不同，它们的 AI 和攻击性也会不尽相同。

沉浸感的另一重要组成部分便是本作玩家惟一的交通工具：摩托车。玩家需要时刻注意摩托车的状况，快坏了就赶紧修，油没了就加油。在这款 90% 时间里玩家都是孤身一人的游戏中，摩托车就是你最好的伙伴。另外本作的驾驶手感在开放世界中属于中上水平，在末日残缺的公路上骑着摩托车在夕阳下飞驰的感觉令人难忘。

在聊完了游戏的优点后，就不得不聊一下本作的缺点了。Bend Studio 开发经验不足的问题在本作中被暴露无遗。在游戏发售初期本作出现了严重的拖慢、卡顿和死机问题。虽然官方在游戏发售后不久后的一段时间通过不断推出补丁来修复，但问题依旧没有得到根除。而作为游戏的卖点之一，对抗暴走潮所能带来的新鲜感仅限于初期，除了主线剧情中遭遇的暴走潮以外，玩家在游戏中大部分对抗暴走潮的战斗中所能选择的战术非常少，边逃边跑成为了最有效的战术，但这个过程无疑非常无聊而且疲惫。更糟糕的是，上述这些问题都因为漫长且单调的主线流程而被放大。

但即便有着这样那样的问题，本作还是展现出了足够大的潜力。游戏所带来的体验在同题材作品中算是独一无二，而在漫长又单调的主线流程中，它还是讲了一个不错的故事。对于一个多年没有开发过 3A 游戏的工作室来说，Bend Studio 无疑交出了一份不错的成绩单。

“尸潮”度：★★★★★
点评人：三日月

●彩蛋时刻

在游戏通关后，游戏还有数个“后日谈”性质的剧情，而在其中一个剧情中，制作组直接给续作挖了一个新坑。如果真有续作的话，玩家要对付将不仅仅只有暴徒和异变者，而是有更可怕的敌人在等待着玩家。




Captured from PS4 Pro

“硬盒”的乐趣

耀西的手工世界

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：平台动作
版本：中文版
发售日：2019 年 3 月 29 日
对应人数：本地 1~2 人
售价：6458 日元



说到任天堂旗下的知名角色，可爱的耀西自然要占据一席之地。自 1990 年初登场于《超级马力欧世界》以来，耀西在这数十年间以参战、客串等形式出现在大量任天堂的作品当中，甚至还担任过不少游戏的主角，而本作就是它担纲主演的最新一部作品，也是“《耀西》系列”的最新作。

本作在玩法上依然采用了大家所熟悉的 2.5D 横版闯关形式，而在游戏当中，玩家可以深切体会到“手工”主题与玩法相融合所带来的乐趣。

借着独立游戏兴起的“东风”，横版游戏这一形式再次回归到许多玩家的眼眸，不过即便以当下更为严苛的目光去审视，《耀西的手工世界》也依然称得上是一款佳作。一如既往的可爱画风和轻松的音乐决定了本作悠闲的基调，尽管看上去稍显孩童向，但实际上手后即使是成年人也能充分感受到其无所不在的乐趣。

游戏的场景由许多手工制品共同构成，比如纸制的箱子盒子、动植物，以及各种瓶瓶罐罐，它们并非是单纯的装饰品，同时也具备相对应的特性，会带给人在手工世界中冒险的拟真感受，比如中空的玻璃瓶里藏有金币，毛织品能够挤压，一些铁质物品会被磁铁吸引等等。这些要素构成了简单的场景谜题，玩家只要稍加思索便能解开。

就难度而言，本作其实要比《毛线耀西》更简单，并且还提供了相当亲民的辅助模式，长出翅膀的耀西能够一路直飞，看看风景即可轻松抵达终点。

游戏比起以前的作品又再添加了一些新的玩法概念，比如在动作方面，耀西就新增了朝着里侧与外侧射击的能力，通过与背景物品的互动使得整个画面更充满立体感。而在这基础之上，场景还能够上下颠倒、左右转动，尽管只是简单切换了一个角度，但谜题却有可能随之焕然一新。这样精彩的设计不仅节省制作成本，同时也大大增加了游戏的耐玩度，比起常见的安排几个支线任务，强行让玩家去探索相同的环境显然要高明得多。

而说到重复探索这一点上，本作在收集要素方面可谓将不同追求的玩家作出了分类，单纯追求趣味性的玩家在一周目中就能得到良好的体验，而追求极致、全收集的玩家则会感受到来自本作更深层次的隐藏难度——总之你总有抓破脑袋也找不着东西的时候，更别说在同一场景中反复殒命。（笑）

本作的流程并不算长，但是玩法形式非常多元化，除了传统意义上的吃、射，以及像唱 Rap 一样充满节奏的平台跳跃等动作要素之外，还提供了多种载具的玩法，比如赛车、开飞机、驾驶机器人等等，而埋藏在关卡中的一些额外内容也很有趣，如打地鼠、在一摘花朵中找出正确的那一朵、限时捡物品等等。你不会在这趟冒险中感到枯燥，因为官方已经将地图划分成多个版块，在手工世界这个大主题下，还有动物园、忍者屋、太空等小主题舞台，从视听体验到游玩体验都各有不同，每个关卡都有着独一无二的创意设计。

本作支持双人游玩，得益于 NS 的机能，只需一台机器分享 Joy-Con 便可以实现联机，而在双人模式下，操作上会有不少细微的调整，比如准星变大，射击更容易，能够发射的蛋也变得充足，难度上有所妥协。不过这其中也有一些小瑕疵，比如耀西背着另一名耀西这个功能无法取消，在行动激烈的场景内容易误触发，十分影响操作——但总的来说，本作的联机和单机部分都颇为出彩，无论是新入坑的萌新还是已经是老油条的游戏高玩，相信都能从本作中感受到浓浓的乐趣。

“童趣”度：★★★★★
点评人：三味线

●骑手时刻

可能在大多数玩家的印象中，耀西就是那只被马力欧骑在身下的“小龙”，但实际上他们是一对从小就认识的好朋友，而并非主从关系。在本作中，耀西的另一个好友哈奇也有登场，这只小狗不仅能够帮助耀西拾取物品，甚至还能背着耀西横冲直撞——耀西这次终于也当了一回“骑手”，所以说，“《马力欧》系列”的世界观中都有骑着好朋友去冒险的传统吗？（笑）





你来我往 创意同框

超级马力欧创作家 2

机种：NS
厂商：Nintendo
类型：平台动作
版本：中文版
发售日：2019 年 6 月 28 日
对应人数：本地 1 人，局域网 1~4 人，在线 1~4 人
售价：6458 日元



当创作游戏本身也成为一种玩法的时候，玩家会从中得到怎样的体验？凭借着“创作”与“分享”这两大杀手锏，曾在 2015 年于 Wii U 平台上获得过如潮好评的《超级马力欧创作家》就是这个问题的解答。而在 2019 年，这个系列终于推出了续作《超级马力欧创作家 2》，这次不仅转战 NS 平台，还在前作基础上增添了大量新内容，面貌可谓焕然一新。

本作继承了前作的内核玩法，在一张空无一物的平面内，玩家可以自由使用各种编辑工具和零件来打造原创关卡，从一砖一瓦到机关、敌人的摆放，皆由玩家亲自完成。游戏的各种快捷键以及对触屏功能的支持都使得创作变得相当便利，分享 Joy-Con 还能实现双人创作，不过实际体验并不算友好，只推荐在视角宽阔的 TV 模式下使用。

作为新元素，本作加入了《超级马力欧 3D 世界》的场景风格，但并不与其他几种 2D 风格兼容，只能使用专属的 3D 零件进行创作，好在内容还算丰富，收录了猫咪马力欧变身、慢慢龟汽车等新玩法，所以尽管创作受到一定的限制，但新鲜感倒是十分充足。

而在其他 2D 风格之中，玩家能够选择比前作更多的新零件，可定义的功能也更加多，这次引入的斜坡、太阳、月亮等道具可以改变整个场景，进而改变整个玩法。不过马力欧在操作上的一些调整，使得前作游玩的经验并不是很适用于本作，这点对于部分老玩家而言，可能需要花上更多的时间去适应。

考虑到部分玩家创作欲望不高这一点，本作这次加入了故事模式，在该模式中，官方提供了上百个主题不一的原创关卡，这些关卡不仅拥有极高的趣味性，同时也充当着游戏设计教程之用，里面的种种设计思路都能对玩家产生极大的启发作用，这与游戏内核的“创作”主题是相辅相成的。

与前作一样，本作也支持联网上传与下载关卡，玩家可以体验到来自世界各地其他玩家所设计的关卡，这些关卡被很好地进行了分类，查找起来只需选择关键词即可，玩家还能对关卡进行留言，并且在游玩之后获得一些特殊奖励，比如改变 ID 角色的外貌等等，这些元素都是支撑玩家不断去尝试新关卡的动力——当然，层出不穷的优秀关卡本身就是一项极具吸引力的内容，从这点来看，本作可以说拥有着其他游戏难以企及的耐玩度。

总的来说，本作虽然主打的是“创作”，但实际上却引入了许多“非创作”性的元素，比如一人游玩的故事模式，又或者是丰富的线上内容、联机游玩内容等等。而那些新道具、新玩法的加入，也不仅仅是为喜欢创作的玩家拓展创作维度，同时也为许多只想闯关不喜创作的玩家提供了更加丰富的关卡体验。虽名为“创作家”，但这并非是一款“创作家”专属的游戏，只要你喜欢传统的《马力欧》式玩法，喜欢平台动作游戏，本作都非常值得一试。

“脑洞”度：★★★★★
点评人：三味线

●手残时刻

由于网络上的创作者大多都不是专业的游戏制作人，所以观察在设计上难免会出现各种各样的漏洞。如果你总是在某个地方不断遭受失败，而你又坚定认为自己技术没问题的时候，不妨思考一下眼前这个关卡的合理性——很快你就会发现，这些网络上的关卡总是有人能够通关，只是你不能罢了（面对现实）。





那带来了毁灭征兆的一首歌！

圣歌



机种：PS4/XOne
厂商：EA
类型：角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 2 月 22 日
对应人数：在线 1~4 人
售价：386.10 港币

●厄运的开端

《圣歌》的悲剧，却不是从这款游戏诞生开始的。它的问题在于开发商本身，而 Bioware 的问题，则能够追溯到《质量效应 3》身上。

2012 年 3 月 6 日，《质量效应 3》正式发售，游戏在战斗系统改革、故事编写和其他游戏元素制作上都维持着不错的水平，最终获得了不低的媒体评价，时至今日，仍然在 Metacritic 上有着 89 分（满分为 100 分）的媒体平均评价，算得上是一款有口皆碑的佳作。

然而和不低的媒体评分比起来，它的用户评分就有点惨不忍睹，只有 5.8 分（满分为 10 分），虽然因为个人化和极端化的评分容易泛滥，让 Metacritic 的用户评价并不具备太强的客观参考价值，却也从一个侧面展示了一个问题：有的玩家是真的很不喜欢这款作品？

问题其实主要体现在了对结局的处理上，在当年推出《质量效应》的时候，Bioware 的愿景是把这款作品当中多种选择所引发的不同结局化为多样的继承要素，通过《质量效应 2》的发展，并最终在《质量效应 3》当中变成揉合了三部作品中种种多样化选择的大量独特结局。

然而到了真正的实行阶段，Bioware 提供给玩家的，却是三个用不同光芒去代表的分支结局，而之前作品当中的种种选择，只是化为了这些结局当中的种种无关紧要的细节分别。

这种某种程度上可以视为应付了事的处理方式虽然在故事层面上并不特别令人失望，但对于那些从系列最开始就一直在支持《质量效应》的玩家来说，无疑是一记重拳，让他们瞬间丧失了对 Bioware 的信任。

从《质量效应》到《质量效应 3》，这家公司到底发生了什么样的变化，让他们最终选择在为系列画上句号的时候，却背叛了玩家的期待？

原因多种多样，动机众说纷纭，但有一点变化是很直观的——当《质量效应》立项的时候，这家公司还是一家独立的开发商，而在《质量效应》发售的那一年，他们已经变成了 EA 旗下的工作室，并随后一直都在这家发行商旗下以相对独立的状态进行游戏开发——至少 EA 和 Bioware 在这一点上都是采用了这一套说辞。

但毫无疑问的是，作为一家依附在大发行商旗下的开发商，Bioware 必须在开发游戏作品的时候，考虑更多的事情，而既然他们并不完全掌握自己手里的资金和资源，所谓的“独立”，就成为了一种相对而言的状态。

换句话说，Bioware 或许仍然在自行其是，但套在他们脖子上的绞索，却被握在了 EA 的手上。



▲初代的《质量效应》虽然不乏稚嫩之处，却也充满了激情和创意。



▲《质量效应 3》在技术上显得更为成熟，但新加入的联机模式和相对马虎的结局却让这款作品显得不再纯粹。

●毁灭的前兆

尽管在玩家当中的口碑算不上尽如人意，但《质量效应》好歹完成了一个三部曲，也算是在游戏史上留下了一段佳话。而在随后 Bioware 推出的《龙之世纪 宗教审判》虽然严格来说评价也算不得特别出挑，但起码口碑尚可，也没有像是《龙之世纪 II》般充满争议，算是一定程度上让 Bioware 的处境显得尚能接受。

但显然 EA 手里的绞索并没有完全松开过，而 Bioware 内部的情况变化也让这家公司的管理层变得显得不太让人放心，例如 2012 年时，公司最后的两位创始人 Ray Muzyka 和 Greg Zeschuk 宣布退休，而公司的最高领导层位置竟然空缺了接近一年才得以被填补，随后来来去去的关键人员离职更是让人觉得这家公司在最关键的决策层缺乏稳定。

而《圣歌》，就是在这种情况下开始孕育。这款作品的初期设定和最终被呈现给玩家的形态有很大的不同，其中一个原因就是在于这来来去去的领导者们，不断按照他们的想法和构思，调整和修改着这款作品的方向，一次又一次地浪费着开发人员们的工作成果。

然而最先让人感觉到 Bioware 在游戏品质上出现问题的，却不是这款仍然在艰难成型的作品，而是多灾多难的《质量效应》。

当 2013 年《质量效应 3》发售时，其实系列的续作就已经在酝酿当中，然而新作并没有被继续交给 Bioware 原本在艾蒙顿的开发组，而是转交给了新成立的蒙特利尔开发组——因为艾蒙顿的开发组其实已经一定程度上开始陷入《圣歌》这个游戏的泥潭了。

这个决定不能完全说是错的，毕竟当《质量效应 仙女座》

在 2017 年发售时，得到的并不是一边倒的差评，玩家们仍然肯定了游戏对于战斗系统的革新，和对于开放世界的尝试。然而游戏也有一些非常基本的缺陷，例如发售时出现的人物表情动画缺失，以及开放世界里免不了的各种 BUG，甚至还有相对于原始三部曲来说缺乏亮点的故事等等。

EA 随后的“雷霆”手段则让人想起了那根已经很久没有在 Bioware 身上拉紧过的绞索。他们把 Bioware 蒙特利尔工作室整个打散，直接让其从主力开发工作室，变成了一个辅助工作室。

于是，突然留给 Bioware 的选择就变得不多了。《龙之世纪》的新作暂时还尚未到面世的时候，而《质量效应》又因为《仙女座》的惨剧而被暂时雪藏，原本还是一团乱麻的《圣歌》，却突然变成了 Bioware 手里最有可能打出去的那一张牌。

然而它并不是一张好牌。



▶《龙之世纪II》从争议的角度上来说，是 Bioware 的一次挫折，然而还不足以称为这家公司出现问题的征兆。



▶仅仅从体验上来说，虽然也有一些缺点，但《仙女座》的表现并不特别令人失望，它的缺点，是在于它是一款《质量效应》作品，却没法和之前的作品比肩。

●死亡或重生

蹉跎许久，内核修来改去，无论曾经的《圣歌》是一个多么有潜力的项目，无可否认的是，它在即将上市之前，仍然只是一团团尚未被理清的乱线，而 Bioware 却要在仓促之间将其织成——或者应该说是拼成一件毛衣。

以这个角度来看，除了宣传的时候明摆着“以次充好”，平白让大家的期盼落空，其实《圣歌》最终呈现出来的水准，已经让人不得不感叹 Bioware 还真是家技术力和美术底蕴深厚的老厂。

这游戏后期的内容和中间过程当中的一些细节问题，的确让人无法忽视其缺点，但这些问题如果细细归结起来，其实就是缺乏时间去填充内容和对游戏进行迭代来打磨。而在基本的操作手感、飞行体验和战斗乐趣上，《圣歌》算得上是交足了功课。在这款游戏的缺点真正让玩家感到厌烦之前，其实它甚至能提供一段时间的良好观感和乐趣。

这就是《圣歌》身上最大的悲剧，决定了它面临局面的，本质上并非是这款作品的原始创意、制作水准和运营方式，而是 Bioware 跌宕起伏的命运，和 EA 手上那根永远没有放松过


▲《圣歌》在宣传上颇为高调，多次成为 EA 在 E3 发布会上的亮点，却也让玩家在玩到成品后更为失望。

的绞索，以及他们那每年都得拿去给股东交作业的财报。它身上汇聚了开发者的心血和创意，然而却像是个被紧急带到世上的早产儿，还没有来得及成长到完整的形态，就不得不挣扎着呼吸求存。

更可怕的是，在笔者写下这篇评论的时候，《圣歌》是生是死，仍然是一个悬而未决的问题。

一方面，Bioware 似乎在焦头烂额地试图修复游戏因为过早发布而产生的问题，但部分原本需要游戏迭代才能从代码底层上去处理的缺陷，目前可能处于无法轻易解决的状态。而作为新内容在测试服务器上进行优化的大灾变活动目前还尚未上线，原定的游戏内容更新安排也早已被从官网上取消，让人无法推断到底游戏目前是处于紧急内容填充状态，还是早已因为公司内部动荡而处于停滞状态。

但另一方面，原本经常会对旗下工作室果断挥起屠刀的 EA，却竟然没有立刻拉紧手中的绞索，反而表示会给《圣歌》信心，让其在接下来的时间里变得更好。这到底只是一个让游戏数字版暂时不要降价的借口，还是真的打算痛改前非，试图让旗下的工作室能在不是成功就是死的高压下喘口气？个中缘由恐怕只有 EA 自己清楚。

《圣歌》的生与死是一个悬而未决的问题，然而却不是真正的问题，马上需要解决的，是 EA 对于旗下工作室的经营方针，和 Bioware 混乱的内部管理。这两者如果继续存在，轮着成为最后一张牌的《龙之世纪》新作，或许就是下一个牺牲者。

重复度：★★★★★
点评人：稀饭

●两难时刻

《圣歌》在系统设计层面上有不少问题，但最关键的缺点还是体现在一些细节的地方，例如这游戏里面的掉落设计不算很友善，玩家哪怕已经进入刷传说装备的阶段，还是会捡到一堆用不上的紫色史诗装备，而偏偏游戏并没有在任务完成后的结算画面中一键拆解大量装备的选项，只能把装备送回仓库后在仓库界面选择一次性拆解，问题是玩家必须要回城，付出等待读盘画面的代价。到底是花时间一个个拆装备还是忍受读盘？笔者直到弃坑之前都一直感到左右为难。

群星归位之时

沉没之城



机种：PS4/XOne
厂商：Bigben Interactive
类型：动作冒险
版本：中文版
发售日：2019 年 6 月 27 日
对应人数：本地 1 人
售价：390 港币

开篇先声明，笔者个人其实觉得很难给《沉没之城》下一个“坏”或者“好”的评论，因为这是一款跑极端的游戏，“很差”与“很好”同时存在于这款作品之中。

因为是小厂制作，技术不成熟算是预料之中。但偏偏Bigben 技术不佳，野心却很大，他们将整个游戏打造成了“克苏鲁神话世界观下的开放世界”。这个概念听着不错，但这年头连一些大厂也常常在“开放世界”这几个字上翻车，小厂小作就更逃脱不了这个命运了。

整个游戏问题的根源在于“较差的开发实力与较为宏大的想法之间的巨大鸿沟”。开发组试图创造一个广大且富有克苏鲁神话风格的世界，但碍于开发力有限，游戏素材重复套用非常严重，这使得地图虽然量做够了但质量完全不过关。两个建筑外观、地点不同，内部结构完全一样的情况不在少数。走在大街上，各种建筑不仅重复，可探索的地点和能触发的事件也非常少，最终庞大的建筑群沦为了单纯的空壳。另外制作组开发能力有限，却为了气氛渲染，把场景做大做复杂，还要加上雨天这种业界公认消耗机能的天气，导致游戏的掉帧问题颇为严重，很大程度上影响了游戏的体验。

在核心玩法上，本作主打侦探体验。制作组将调查、推理、寻找犯人的过程都交给了玩家，整个过程虽然略显硬核，但当玩家真的找到嫌疑人时成就感还是比较足的。但是问题在于本作的寻路非常不人性化，玩家找到了犯人所在地的描述文件，地图上也不会有任何标记。玩家只能根据模糊的提示找到大致位置，之后再慢慢寻找实际地点，无形间跑路浪费了大量时间。而游戏的战斗系统，制作得也比较简陋，虽然有技能树系统，但完全不升级通关也不是问题，这种尴尬的处境让该系统的存在意义不高。作品中的怪物种类也非常少，击中后反馈不明显，战斗体验非常一般，更像是一种例行公事。

当然本作也不是全无优点，例如剧情非常优秀，氛围也刻画得非常到位。在这个被不详的阴霾笼罩的小镇上，游戏构造了一个层层递进的悬疑剧情，玩家越是深入调查越可以发现事情的诡异之处，也越是想知道后续剧情发展。在克苏鲁元素的应用上本作也并非浮于表面，而选择将这些细节渗透到各个方面，在对话中玩家可以发现当地人对印斯茅斯人的歧视；在水下玩家可以看到不可名状怪物的庞大阴影；从残破的笔记中玩家可以发现那些强大的存在对意志薄弱人类的影响。可以说在氛围上，游戏成功再现出了洛夫克拉夫特笔下那个幽暗世界的味道。

另外值得称道的是，一般的作品中，玩家扮演的主角常常站在正义立场，做出完美无瑕的决定，在这部游戏中并没有能让玩家“当好人”的选项。做出选择就意味着要做出牺牲，在看似正确的选择之下，实际是对某个人或某个群体的背叛。本作人物背后有着足够的动机与剧情推动力，成功构造出了一个将玩家放在两难抉择下的游戏背景，这实在是难能可贵。

“不可名状”度：★★★★★
点评人：沐枫

●欢乐时刻

本作整体基调压抑黑暗，但有时候却又意外的欢脱。例如游戏中塑造了一位准备用毒药毒害市民的教授，刚开始还以为他受到什么强大的力量控制，调查一番后虽然他有一些冠冕堂皇的理由，但其实真相意外的简单，他还道出一句名言——“刚开始我非常开心，然而有一天，她突然找我说，孩子不是我的。”虽然不地道，但我还是笑了。





岁月啊 你带不走 那一串串熟悉的姓名

侍魂 晓



机种：PS4/XOne
厂商：SNK
类型：格斗
版本：中文版
发售日：2019 年 6 月 27 日
对应人数：本地 1～2 人，在线 2 人
售价：469 港币

“《侍魂》系列”一向以特立独行而著称。拿中国玩家最熟悉的系列前 4 部作品来说，这 4 部作品可谓是一部一个样儿，简直像是四拨人开发的游戏。格斗游戏历来最看重平衡性，不过如果以这个标准来套“《侍魂》系列”——不好意思，平衡性是啥，能吃吗？最受欢迎的《真侍魂 霸王丸地狱变》有个全世界公认的绝对王者橘右京，《侍魂III 斩红郎无双剑》人人几乎都有无限连或一击死，至于《侍魂IV 天草降临》不仅保留了无限连，还有两个一爆气基本就赢了的角色。

但就是这么一个看似问题多多的系列，在全世界却不乏大量几十年如一日的死忠，其魅力之大足以让新玩家无法理解。不过如今的小学生恐怕对它也不陌生，君不见，就连某国民级手游《XX 荣耀》里都收录了好几个经典角色？有如此雄厚的群众基础，难怪在《拳皇 14》成功之后 SNK 立马就打起了它的主意，甚至连 Epic 提出的丰厚 PC 独占条件都不屑一顾。

然而《侍魂 晓》要想重生，难度依然不小，最主要的一个问题就是游戏风格的取舍。前面说过了，系列前 4 部作品已经是风格迥异，如果再算上后来的《侍魂 64》《侍魂 零》《侍魂 天下一剑客传》等作，那真是光怪陆离、眼花缭乱了。要知道除了不太成功的几部 3D 作品，“《侍魂》系列”的每一作都不缺少拥趸。最终 SNK 作出了一个折中的方案，出现玩家面前的《侍魂 晓》，收录了历代几乎所有的系统，但手感、连续技、伤害值更接近早期作品，可谓是相当讨巧。



不仅如此，考虑到平衡性一直是系统作品的一个顽疾，本作还去掉了眩晕设定，反击命中和背向命中不增加受创硬直，再加上能躲过追击的怒气爆发，将一击死、无限连的可能性扼杀于摇篮中。（注：目前游戏仍存在着一击死的连续技，但都是限制严苛的场合，对平衡性没有影响。）不过平衡性确实是格斗游戏永恒的难题，目前游戏依然存在着部分角色过强（说的就是你，牙神）的问题，但至少还没到当年橘右京那种人神共愤的地步，而且官方肯定会推出平衡性修正补丁。

不过呢，从后续作品入坑的系列粉丝也不在少数，在他们眼中《侍魂 晓》的问题就比较明显了。另外一些不太在意对战、注重单机体验的玩家对本作肯定也不会满意，因为本作打完故事模式之后不研究对战的话就没什么可玩的东西了。特别是本作发售前大力宣传的替身模式，实际上只能用弱智来形容。用围棋举个例子，发售前大家以为自己要面对的是最新版的阿尔法狗，结果发现对手是 FC《围棋》的 AI 水平，这就相当尴尬了。

如今判断一款格斗游戏能否成功，早已不能用当周当月的销量来衡量了。《侍魂 晓》很明显是在效仿《拳皇 14》的套路，游戏已经在 EVO 预定了一个席位，从 8 月开始就陆续有 DLC 角色登场，而且还有更多 DLC 角色预备中，打算做长期运营。虽然《侍魂 晓》远谈不上完美，但它在如今这个时代依然是一款独树一帜的格斗游戏，正如二十多年前它的前辈们一样。从这一点来看，笔者个人还是比较看好它的后续发展前景。

感动度：★★★★★
点评人：纱迦

●失望时刻

本作的最终 BOSS 是日本历史上有名的美女静御前，不过第一次出场时脸上总贴着一张符，看不清她的面容。当她暴走时这张符终于掉了下来，结果仔细一看——还真难看！



《机战》集大成之作

超级机器人大战 T

机种：PS4/NS
厂商：BNEI
类型：策略角色扮演
版本：中文版
发售日：2019 年 3 月 20 日
对应人数：本地 1 人
售价：479 港元



经过多年的发展壮大,《超级机器人大战》已经成为了一个有着众多分支的系列，例如以原创作品为主的“《原创世纪》系列”、一作完结的单独系列、以多部构成的王道系列等。不过从近年开始，王道系列也开始走起了单体化路线，“VXT 三部曲”就是其中的代表，它们共享一套系统框架，不过剧情上则是互相独立的。

作为三部曲的最后一部，《机战 T》吸收了前两部作品的经验，将系统打磨得更为成熟。其中最为实用的就是击坠提示，在战斗的准备画面中，如果一方的攻击能将另一方击坠（忽略命中率和暴击等不确定因素），会有一个“Shoot Down”字样的闪烁提示，这对玩家判断是否能击坠敌机有很大的帮助，比如在对付一些会撤退的敌人时，可以有效减少没击倒敌人时的读档频率，提高攻略效率。虽然这只是一个很小的改动，却大大方便了玩家，很值得在今后的《机战》作品中沿用，特别是在难度稍微高一些的“《原创世纪》系列”里更是如此。另外，新的后援系统则是照顾到喜欢非战斗角色的玩家的改动，让这些以往只能出现在剧情对话中的角色也能发光发热，减少了非战斗角色存在感过低的情况。

版权《机战》的一大看点就是各参战作品间的融合，由于这次并没有采用简单暴力的穿越剧情，各作品的融合得还是比较自然，比如阿姆罗、甲儿、龙马这三位元老级角色作为以往拯救了世界的英雄登场，避免了像新人一样重新介绍的违和感，在强调御三家地位的同时，也突出了《机战》历史的厚重。

除了版权作品，这次主角的设定也可圈可点，男女主角都是打工族，为了给公司测试新的机体而参加战斗。两人对工作有着截然不同的态度，一个是对公司忠心耿耿的“社畜”，一个是看钱干活的天才，性格相反的两人见面自然是少不了互损，再加上身边一群看热闹不嫌事大的同事，注定了剧情的欢乐走向。

本作的不足主要集中在战斗动画，其实这也是老生常谈，近年系列为了节省成本，战斗动画的重复利用是很常见的做法。作为三部曲，《机战 T》沿用之前作品的战斗也是“理所当然”，一些重复登场的作品的战斗动画都没怎么变，这也就算了，但新参战作品的战斗动画质量也参差不齐，作品主力机体的动画还是制作得很精良的，相比之下配角的机体则比较悲催了，大部分都只有两三招，而且战斗动画还是制作得比较简单的那种，让人提不起培育的欲望，也不得不感叹《机战》发展到现在，除了日益增长的版权成本让游戏的售价高居不下，战斗动画制作成本上的问题也让这款作品在视觉感受上很难做出突破之处，甚是遗憾。

“王牌机师”度：★★★★
点评人：乌冬

●抢戏时刻

为了增加玩家的游戏时间，厂商在之后推出了收费的扩展剧情关卡，让《机战 V》、《机战 X》穿越到《机战 T》的平行世界来（吐槽：最终还是少不了穿越），实现 VXT 三部作品的同台共演。不过三部作品的主角机阵容豪华程度有明显差距，当《机战 V》双原创主角机往旁边一站时，其他两部作品的主角都只有眼红的份了。





动作天尊的骄傲

鬼泣 5



机种：PS4/XOne
厂商：Capcom
类型：动作
版本：中文版
发售日：2019 年 3 月 8 日
对应人数：本地 1 人、在线 1~3 人
售价：428 港币

不可否认，市场如何改变，离不开玩家的转变，随着技术力的提升以及生活节奏加快，庞大的开放世界配以自由轻度的玩法是如今的主流，独立游戏则多靠 Roguelike 的随机性带来更加丰富的体验。曾几何时，目的明确、手感硬核，需要通过反复练习以获得乐趣的硬核动作游戏开始逐渐消失，连索尼旗下的看家大作“《战神》系列”也走向了开放地图加 RPG 式玩法的道路。

但另一方面，优秀的事物永远不会过时，环境的改变并不代表硬核动作游戏不够优秀，缺乏的只是擅长此类开发的团队翻开次世代动作游戏的新篇章，而“动作天尊”不负众望，用《鬼泣 5》的成功再次焕发出了“硬核游戏”的魅力。

首当其冲带来刺激的便是 RE 引擎打造出的照片级画质。如今 3A 游戏充斥着大量真实又梦幻的精美场景，而能够将这技术力反映在动作或特效上的屈指可数，甚至部分欧美游戏会有些笨拙、突兀。《鬼泣 5》却在保证了环境质感的同时，将火焰、布料抖动、粒子特效等完美地与动作结合，自由招式衔接时也不会出现违和感。在一如既往保证了优秀打击感的同时，满足玩家的视觉享受，并且与以往体验到的静态风景全然不同，饱含动感与张力。在此基础上，《鬼泣 5》还加入了大量 CG 过场演出来展现技术力，满足了剧情描述与人物刻画，使本作的剧情更有看点。

战斗方面初见或许会觉得与前作差距不大，但实际深入游玩过后会感受到几乎所有旧招式的细节都发生了细微改变，这些改变令动作之间的转换更加自然，没有以往硬核动作游戏强制取消动作后摇的僵硬感。新加入的部分，三名角色都各有特点，极大扩充了游戏的连招思路。机械手臂一改之前尼禄招式过少，缺乏切换武器的问题，同时也保证老玩家不会因此而难以上手；但丁拳套与摩托车武器之间的形态切换令战斗不再过于依赖多武器切换，真魔人、浮士德帽则令多数苦恼于但丁操作繁琐的玩家感受到了 Power；V 则是 Capcom 对于全新动作模式的一次尝试，通过不同的按键对应不同方位的角色攻击，再通过摇杆移动本体，但在很多方面并不完善，期待 Capcom 在之后的其他游戏中引入该套系统并逐渐打磨到完美的形态。



与角色动作设计品质匹配的敌人设计更是下足了功夫，不再像是 4 代那样“升龙破万法”，而是回归 3 代，玩家需要熟练掌握武器属性间的克制以及招式的特殊性，这样在高难度下克制敌人可以使战斗轻松许多。不过过高的血量让很多玩家感到不适，尤其是 DMD 难度下的 BOSS 战，操作不佳的话近十分钟高强度 BOSS 战令人感到疲惫。此外游戏后半段关卡的强制战点也有些过多，单独看来并无大碍，但与风格各异的前十关进行对比就显得单调许多，最后 4 关的连续 BOSS 战却又使得节奏过快，整体关卡安排上不够协调。

《鬼泣 5》不仅仅只是一款优秀的硬核动作游戏，它还唤醒了所有动作游戏爱好者躁动的指尖，重新将这一类型的游戏焕发生命力。动作游戏不会再是老玩家对往昔的怀念，此刻会有，未来也依然存在。

“爽快”度：★★★★★
点评人：六等星

●废手时刻

虽然前作几个蓄力招式都强的过分，但《鬼泣 5》却纠枉过正地把伤害削减得太厉害，DMD 难度下不少 BOSS 初见都要打上七八分钟，甚至有几个精英敌人魔化后都得打个上百招才能击杀，连起来的确很爽，但手指真的很疼。





我们要向游戏学的十件事

每款游戏都是一本难念的经，每次游玩都是一场旅行，学习永远在路上。戏如人生，当我们带上了耐心与虔诚，玩游戏可能不只是“受苦”，更会是“受教”。

文：湖南 Dawn　编：l1on（实习编辑）　美编：咕噜

No.10 向“暴君”学习一往情深（《生化危机 2 重制版》



▲前路漫漫兮，望君多珍重。

成熟男人的象征，不光是注重穿戴和维持风度，更是对目标追求得持之以恒，一往情深。他的爱博大精深，却又专注无比，他爱得不动声色，却又坚定执着，如山一般伟岸深厚，如山一般地久天长，如果你不去走向山，那山便向你走来。

面对排山倒海一样的追求，里昂和克莱尔们当然会感到无所适从，这份专注而炽热的情感压力让他们不得不疲于躲藏，一如逃避狂热的暗恋者或是负责的家长的你们，你们也曾躲过厕所，躲过密室，躲过图书馆，躲过四下无人的街和夜，却终于发现，安全感与刺激感其实是此消彼长而又缺一不可的。没有被需要、被追求，人生该多无趣啊。好在命运总是会成全一段关系，就像放风筝一样，收放收放，若即若离，不想再见，但总在下个路口见。于是又开启一场新的逃离与追击。







再换到追求者的角度想想吧。T-103，安布雷拉首款量产型，甚至从代号上都让人联想到仿佛七十高龄的阿诺州长硬撑着虬结的老肉，去继续履行魔鬼终结者的使命。但是使命必达是硬派男人才有的承诺——这年头人们缺乏的就是这么一种信念，即使在唾弃和厌恶中都要执着地做着只有自己才能理解的事情，“我要从南走到北，我还要从白走到黑”，衣裳即使残破，依旧澎湃如昨，出手如火。

只是有些时候，信念愈强，视野愈小，也愈无法正确地判断或分析，尤其是当刚拿到千斤顶的里昂在楼梯上上下下时，这位暴君同志也只会礼貌地注视着，等待着先上后下，从不贸然出手。由此可见，那些过度执念之人，往往比较“轴”，比较钝感，比较死脑筋，而且遭受现实的重创之后，通常会后果不堪设想。所以我们还要领悟的，就是即使本身不够灵活，也不要让自己的迟钝与技穷被看穿。

听，黑暗中又传来脚步声，踢踏踢踏，他步伐稳健，那张蜡白色的脸写着信念，他的拳化作闪电。我们无法不对一条路走到黑的暴君战战兢兢而又肃然起敬，毕竟已经知道他会迎来粉身碎骨的悲壮宿命，就如美利坚开国元勋托马斯 · 杰斐逊所言：“自由之树必须时常用爱国者和暴君的血来灌溉。它是自由之树的天然肥料。”

No.9 向标枪战士学习云淡风轻（《圣歌》）

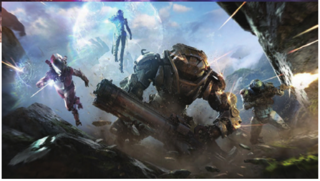


▲看穿了那些副本霸主的手头拮据，越来越少的“开箱”队不再前来造访，他们就像困守一方的远房亲戚，慢慢被遗忘，“纵我不往，子宁不来？”

时而有求必应，时而求而不得，是这个世界最宽慰和最作弄人的地方。极端情况下，如果一切求仁得仁，人们终会欲壑难填，巨大的空虚和懈怠即会伴随而来。如果一切都是叫天天不应，叫地地不灵，从没有什么金石为开的感天动地、时来运转，那么迟早有一天，任谁都会勃然大怒——“老子不陪你玩了！”

看起来，两种境遇的最终结果，都是出坑告辞 AFK。所以网游告诉我们的游戏规则是，风险和收益之间的正向对应关系牢不可破。世界自有公道，付出总有回报，那些声称要拯救苍生的勇士们，还不是为了那些赤橙发光、用着顺手的装备。“装备驱动”的游戏内核，才能让辐射废土的行者、艾泽拉斯的卫士、潘多拉大陆的匪类、瓦尔克拉斯的流放者、海德林天空下的水晶勇士东奔西走，熙熙攘攘，皆为利往。直到“创世圣歌”





勇敢地打破了这一潜规则。

卡顿断线、载入过久、贫瘠单调的世界、支离破碎的信息、千篇一律的战斗流程，这些已经足以对机甲战士的任务热情构成阻碍，而这个世界的收益规律更是让他们怀疑构筑师是在开玩笑：当那些不可一世的魔痕、狂怒之流被艰难击败之后，散落的战利品还不如随手撂倒的杂鱼们交出来的、甚至不如箱子里存放着的装备品质上乘，往往是遍地都是“金山银山”，不经意就撞见，偏偏大坏蛋们都只是吝啬地送出一幅“蓝天白云，紫霞青山”的景象。更匪夷所思的是，快乐的造物主喜欢简单粗暴地将描述武器附加性能的词条交织组合，从而创造出“烈焰手雷加冰冻伤害”“冰冻手雷加爆炸伤害”等一系列“歪理邪说”以及“空中悬停时可以增加 0% 的各项弱点伤害”等一系列“正确的废话”。

扭曲的回报让标枪铁驭们经历过的一场又一场枪林弹雨显得可笑而可悲。一番苦战，空手而归，这值得吗？或许，人生就是这样吧，少了些遗憾，记忆便不肯长久，缺了些问题，连存在本身都变得不够真实。群众们望眼欲穿的那些强力武器，大概只存在于史书泛黄的纸页，以及游吟诗人的喃喃细语里，只能美好地宁可信其有，还不如转行当特工去。但另一方面，当霸域的头目去向不明，乌戈斯人就要卷土重来，好像剑拔弩张的剧情刚要展开，有了点儿身家的主角们难道没有一丝驻足流连的念头？何况现世的构筑师承诺在未来三个月会让回报更符合逻辑和期许。虽然慢，但在做，当高明的造物主终于有一天将风险回报比拿捏到位了，他们就会收复和攫取人心。大大小小的缺憾，或远或近的曙光，我们在平淡一生里终于学会了，无望的追逐才最光荣。山叠嶂，水纵横，顶风逆水雄心在，不负人民养育情，连三个月都不能忍，怎么叫真爱？

No.8 向莱克斯学习屡败屡战（《异度神剑 2》）



▲在主角之外，其实义经、弁庆、佐田彦这些打不跑的小强也是挫折教育的绝好案例。

不少人看不惯弥先村的小打捞员莱克斯，这个 14 岁的娃娃面容清秀，稚气尚存，却时常能爆出让女孩子脸红心跳的话语，又以打捞员准则作为掩饰，也不知是情商高，还是太早熟，总让人对其抱有人小鬼大的警惕性。说白了，就是看不惯这种开朗的孩子小小年纪就领衔着一支后宫和伙伴组成的队伍，而且总能让自己光芒万丈的信念动摇对手、说服对手、吸收对手加入进来，哪怕对方是蓄谋已久、战力可怕的真、灭、教皇和“神”。“看来是我错了呢”，这种俗套的讲道理大法真是太不讲道理了。

有道是少年不可欺，这不仅仅是话术的威力，也是人格的



吸引力，当然也有天之圣杯转世的光环加成。小孩子都懂的道理，大人还记得吗？回顾下自己漫长的岁月，不知从何时开始，我们开始向现实低头，开始学会隐藏情绪，不苟言笑，又开始懂得凡事都须算计，变得自私。但是整个故事中，莱克斯何曾为自己考虑过？他的想法写在脸上，阳光照进心里，其实谁忍心拒绝这样一个无私的小朋友，需要勇气时，他一马当先，遇上麻烦时，他在前面引领，感到失落时，他在身边鼓劲，即便话语稚嫩，逻辑感人，但是久违的赤子之心何其珍贵，而且也清晰明白地表明，小孩子不做选择，他全都要照顾，喜欢尼娅，还有大家。

再进一步，莱克斯让人讥诮的另一个把柄是与其强大意志不太对等的孱弱实力。堂堂天之圣杯，罕有的剑术天才，但出了村到了野外，看见不怀好意的野生动物仍是要让它三分，哪怕是武功小有所成，还是不得不畏惧狂野大自然，古拉的大猩猩也是需要敬畏的。更别说真、灭、迦具土、佣兵团长、义经之辈了，这些与这位主角打过照面的老师，都没放过机会教育教育孩子何谓人外有人，当然，剧情上还是给孩子们留足了面子。这种败相还连累了队友，那些昔日的强大对手入伙之后，也跟着一起实力降级，“从吊打主角到跟着一起被其他路人吊打”。以至于等级远远低于主角团的杂兵也敢不时挑衅放肆，比如莱克斯一行十多人也曾被三人夹击。

如果现实的残酷与不堪，和一个人成长期所受主流教育的高尚、无私等理想主义的内容反差太大，那么多数孩子会在人生路上自动校正学习的内容，变得老于世故，或者畏畏缩缩。相反，莱克斯少年的心气并没有被一次次挫败收入刀鞘，却是越挫越勇，即使时不时被打击自信，却总能在同伴的支持下重燃希望。而我们呢？却鲜有人在被现实教育过的人生中，犹敢保持真我，不平之处，一怒拔剑，锋芒尖锐耀眼得不可逼视，一如当年。如果硬要牵扯到所谓原生家庭教育，要知道，这位小朋友可是吃着百家饭长大的，爷爷对其栽培训导是出于工具理性，巴恩则看中的是经济效益，这位少年打捞员却不自知地历练成了全村的希望。

你是否意识到了呢？莱克斯身上蕴藏着的是一个你或许愈发陌生的东西——参与世界和改变世界的锐气，在重重敲打之下仍拾得起当时信念，砥砺前行，就如一位为莱克斯辩护的朋友的反驳，尤其让人震撼：“很多说主角成长弱的我倒是想问问，你们这个年龄的时候，和小女朋友有没有一直走下去啊？”



No.7 向宰相艾汀学习迎难而上（《最终幻想15 艾汀之章》）



▲他是绝望的宰相，也是对人民不抱希望的宇智波斑。生生死死大梦终酣，就像曾经有伴同行的少年时代，终将在残年中奏着无比喜乐的哀风。

什么是生命呢？不就是稍纵即逝的人置身于稍纵即逝的风景之中吗？你会忍不住想，生命中的欢乐啊。当然了，紧接着就是，生命中的悲哀啊。人活千岁，看什么就都是过眼云烟，大都好物不坚牢了。千岁老人、尼福海姆帝国的宰相艾汀大叔，他那时常的玩世不恭或是喜怒无常，大概就是来自这种阅尽沧桑的体验，目睹和遭遇了太多太多的生离死别和背信弃义，就再没什么新事让人“心中一荡”的了。难得一个经历过如此多迭起兴衰的大叔，并没有变得眉头紧锁、暮气沉沉，反倒愈加注重仪容打扮，连礼帽如何搭配也要费一番心思。

人无礼，无以立也。为老不尊，艾汀的病娇人设难免让人厌烦，油腔滑调，冷嘲热讽，总是让苦大仇深、正气凛然的王子一行心下不悦，还有他那种讨厌的毒鸡汤和狠手段，满屏幕的“就是喜欢你这种看不惯我、却不得不听我话的样子”。翻云覆雨，既能一手操纵帝国的征伐，又能一手摆弄主角的行程。最让亲者痛仇者快的，莫过于其对王子久别重逢的媳妇下的毒手，这杀妻之痛、灭国之恨，谁忍得了，试问谁忍得了啊？谁



会感兴趣去了解该死的大叔的前世今生，我们要看龙骑女士的篇章啊！

虽然期望落差比较大，结果无人看好的宰相却再次挣回了不少唏嘘，而且这并不完全是一路走来的人们不得已对草草收场的幻想故事交出时间，而是在零碎的线索拼出了艾汀的复仇苦心之后，像炎神一样认同了艾汀的宏大计划。在这一块水晶大陆，神对世人的不仁不义头一次赤裸裸地暴露出来：艾汀作为能吸收使骸的英雄曾受万民爱戴，却被弟弟设计埋伏和封印，又不被水晶承认为真王。被如此挫骨扬灰，有人从中读出了“功高震主”的中国式君臣思维，有人也听到了路西斯王其实并非治国贤君的民间情绪。曾拯救过世界却被历史遗忘，还不能死去，发现了并要挫败六神和水晶的阴谋，但这大逆不道的沉重使命，只有艾汀自己才能去着手完成。一滴苦酒，就是史书一册，一滴热血，就是丰碑一座，艾汀宰相这弑神的传说无人能懂，无人能说，世人或被蒙蔽，或是惧怕：这大叔不是疯子就是恶棍，还油腻得不行。

一个人在这泥污水浊的世间摸爬滚打太久，难免戾气太重，负担太大，落得一个鬓斑、苍老、迷途，泥污满身，心为形役。魂兮归来，自在的是他，曾经被束缚，被绑架的，也是他，难得的是没有在苦难之下顺从了命运的安排，而是依然暗中稳操大局，计划照常进行。教廷的神权，国家的利剑，王室的命令，都是艾汀自己无法真切掌握的，恐怖统治又过于招摇，如果能够服人，无非是深思熟虑的判断，处心积虑的布局，才能让国王之剑为己所用。至于毫无怜悯慈悲的雷霆手段，大概是高高在上得久了，步子迈得比普通人大了，也已渐渐地以万物为刍狗了，但这不也是效果拔群的反向刺激教育么？



其实，温柔的世界就近在咫尺，即是虚伪的记忆被玷污，却更能显出透明的琉璃色彩。留心观察一下吧，即便致使世界陷入了永夜，但为了让世人能够熬过去，艾汀依然提供了足够的电力保障，还让植物、鱼类、动物依旧可以食用，更别提如何一次次巧妙而不唐突地出现在主角团身边，给出若有若无的任务提示。无怪乎即使没人期待，没人待见，这位大叔却生生地把四小只的戏份抢了过来，不是主角，却总是被乐而忘忧的主角们衬托。因而当小年轻们仍是不紧不慢地钓鱼拍照深度休闲自驾游时，痛彻心扉的不仅是水深火热之中的亲人百姓，还有风里来雨里去四处搞安排，可是“我等的人他迟迟不来”的那个人。

No.6 向鬼庭形部雅孝学习先声夺人（《只狼》）



▲在美国西部、神州大陆、北方诸国驰骋过战斗过的，谁可曾见过如此威武雄壮的汉子，能给人这等强烈的马战压迫感？

苇名国主城的大手门前，残阳下的雪地不加掩饰地展示着结束不久的大战痕迹，士兵尸首连同死去的坐骑无人收敛，沦为群鸦的盛宴。寒风猎猎，战马萧萧，惨白的天空中划出几道烟迹，天空下，一名年轻的红衣忍者正踏雪疾行，向着大门接近。忽然间，一声暴喝骤然炸响，端的是声震四野，以至于一时间难以分辨声音的来源：

“吾乃——鬼庭形部雅孝是也！”

如果换成西洋音轨，这句自报家门更具声势：“My name is Gyoubu Masataka Oniwa!”就像是磨牙吮血、久候多时的野兽的嘶吼。

忍者心下惊异，但决不能慌张，只能举刀架起防守姿态，见机行事。只见那鬼庭形部手擎十文字枪，座下骏马鬼鹿毛铁蹄如风，连人带马身子转瞬即抢到离对手三四丈远，右手一划，呼的一枪刺来，正是那苇名流游蛇枪法的一招“灵蛇吐信”。忍者一惊，急忙纵开，避开一击，随即也使出一招“旋风斩”试图欺近身去。有道是一寸长一寸强，好个雅孝，不待忍者接近，勒马急转，身形一顿，长枪急缩，陡然奇变，不顾对手的招法，就是举枪迎上，梨花带雨压将过来。高手厮拼，实是半分也相差不得，忍者一刀挥空，阵脚大乱，只一瞬间，对方枪风竟如怒潮狂涌，势不可当，刺、进、挑、打、升，忍者便觉气息窒滞，眼看就要身姿失衡，抵挡不住，一个“死”字不出所料地就要浮现在眼前。也的确，不知这柄枪下诞生了不知多少亡魂，才让小兵们议论着这位镇门大将“人在门在”的威名。

那些满以为险胜山内典膳、蚺蛇重藏之流就能横行无阻的忍者，又不知其中有多少因此而悻悻离去，一如当年败在老猎人手下就逃离亚楠的后生们。

这个世界不会单独眷顾谁，只能去战胜它。像血迷宫一般，也许这里的确存在着侠骨和柔肠，但更常见的是黑暗和杀戮，所有的人只分为可以斩和还不能斩的两类人，武功即权力。每个不甘离去、化屈辱为动力的忍者都会经历一段艰难的日子，胸怀大志，却平凡卑微，技不如人，他面对着的苇名国似乎是遍地剑圣，只能像只狼一样学会并习惯孤独和沉默，对着不死的千兵卫和死去活来的杂兵挥了一刀又一刀，无数次周而复始。直到某一天，绝世武功终于上身，才能深吸一口气，推开门，信步走出，惊艳世人。

人还是那个人，门还是那道门，还是那密不透风的枪术，还是那句劝退的怒号，但似乎在忍者的眼里，时间好像流动得慢了。狂躁的鬼庭形部雅孝终于暴露出山贼流氓枪法的破绽，杂耍一般的动作反而给了忍者义手钩索以可乘之机。剑戟交锋，叮叮当当，一刀封喉，大门失守。那种对生命的透彻、对命运的了然，在长长的大起大落之后终于归于平淡寂静的释然：“弦一郎，对不住……”每个久久缠斗的对手都值得尊敬和学习，鬼庭形部的遗言与心意不知能否传达给少主，但强敌交手的可贵经验已经融入对手的记忆中去，那就是论气势的重要性。

气势来自没有退路的处境。一次死斗总会以一人败北结束，只不过有着龙胤的青睐，无赖的忍者能够影逝二度，而那些对手的生命只有一次。为将者师出之日，有死之荣，无生之辱，兵临城下，是回不去活不成的。为守护哪怕赌上性命，这是武士的天职和归宿，因此他们自尊自负又自知，常处于紧绷的状态里，养成了警醒也不无焦躁的个性，所以你看那些小有浮名的头目总是跟士兵下属甚至猴子混在一起，而堂堂正正的武士是不需要帮手掠阵的。战国乱世，无所依凭，必须为自己打开一片疆土，大军压境，必须为赏识之士守住一条血路，鬼庭们的澎湃气势来源于大丈夫要卫国护民哪怕战死沙场的觉悟。置之死地而后生，施展毕生所学，享受酣畅的战斗，单打独斗的高傲，无所保留的招式，“报上名来”的先声夺人，令敌人肝胆俱裂，才守住了气势。气势在，纸老虎就仍旧是老虎。气势被看穿，就甚至会有连人带马滚落悬崖的难堪结局。





No.5 向 Trigger 学习低调高效（《皇牌空战 7 未知空域》）



▲必须认识到的一个事实是，曾经那些皇牌飞行员一个指令就能让僚机如狼似虎地扑上前去，而这次是轮到你来当僚机。在天上，所有人都期待你，在地面，好多人都装作不认识你。

莎士比亚有句名言："不要惧怕伟大：有些人生来伟大，有些人赢得伟大，而有些人则被赠予伟大。"诚哉斯言，高超机师 Trigger 的伟大一半是靠自己奋斗出来的，一半则是被他人赠予的。对敌人，他凶名在外，对队友，他声名远扬，当带着三条"罪线"涂装的男人出现在战场上时，公共频道中顿时吹捧与恐惧之声不绝于耳，充满了快活的空气："三道爪痕的那架飞机来了，我们有救了！""单机想挑战 Trigger，你疯了么？""只要跟着 Trigger 就能活下来！"高素质的飞行员们尽职地表现出希望与绝望，然后被击落和观赏击落。虽然聒噪得有点抢戏，但是"哎哟，这不显得你枪法准吗！"

不管战绩表现如何，都会有观众不住地叫好，面薄的 Trigger 迟早会对这满屏的 chp 从羞怯到生气，敢情飞上天肩并肩的你们只需要聊天助阵了？不过在这个遭受了陨石、冷战、内战、核弹、数次大陆战争以及未来的公司大战的可怜世界，那些了不起的苍蓝星非常需要一种正能量的舆论环境，来敦促他一次次力挽狂澜，还顺便继续维持着"人狠话不多"的人设。

多干点正经事，少一点夸夸其谈，这当然好，但坏就坏在 Trigger 这至始至终都不发一言的致命沉默上。沉默即是默认，当被 444 中队的队友一时嘲弄一时吹捧，他没有一句反应，当"误击"友机，被指控杀害前总统时，他没有一句辩解，结果上军事法庭，搞劳动改造，无怨无悔。沉默即是服从，当被催促着去击毁无人机、掩护友军撤退、迎击敌军轰炸机时，他义不容辞，当驾驶着对地战机还被要求夺取制空权时，他不假思索。所有思绪都在脑海里百转千回，却从来是话到嘴边，憋回心里，即使快要脱口而出，也被对方一句"好了，看你的表情我就知道了"给生生压了回去。面临捐躯赴国难的危急时刻，Trigger 总是奋勇直前，立下的赫赫军功却总要被磨洋工的队友平摊共享。也许是看中了其忠厚实诚的本质，还有一次也不知是谁想出的馊主意——"让 Trigger 当指挥！"让哑巴来做指挥，细想之下这莫不是甩锅的借口？

谁会喜欢这种"你行就你上"的办公氛围？但是，我们并不是从中寻找被"能者多劳"所坑害的同感，而是去学习 Trigger 的这种任劳任怨的苦干实干精神。在《爱欲与文明》一书中，作者马尔库塞认为，人的解放就是"爱欲的解放"，而在人的所有爱与活动中，劳动是最基本的爱与活动，因为真正有意义的劳动，应该成为人的自由消遣，那么决战苍穹，大规模地倾泻火力不正是热血男儿最爽快的劳动吗？仔细体会一下，每次突破音障，鹰击长空，上演一幕幕"舍我其谁""挡我者死"的高光时刻，为何不在座舱中享受这"世间万物与我偕行"的美妙呢？就别去理会那些在雷达上盲目打转的无能队友了吧。

千里流徙的囚徒终于会认了命，因为每个人都有要扮演的角色，我们要做的就是早早找到代入感，面对无力改变的困境，不妨多转换到逆向思维。被依赖是一种福分，"就是干"是一种责任，干得漂亮是一种品牌，那些习惯了奉承和假笑、偷工和减料的人迟早会让自己看不起，而那些撸起袖子加油干的人，会永远活跃在那些深藏功与名的英雄传说中——

《这真是个好故事，我等不及要告诉我儿子了！——"当我们打不过米老头 / 飞峡谷 / 追试验机 / 追补给飞船 / 护送军官 / 打军械巨鸟 / 被试验机打爆的时候，Trigger 冲上去打爆了敌人！"》





No.4 向华盛顿特工学习美丽大方(《全境封锁 2》)



▲是谁说漂亮女生没大脑？只懂得爱美和傻笑？说得好！

战争让女人走开？不，战争也可能让女人慕名而来。在满目疮痍的华盛顿，一个个全副武装的女士以不逊于男同胞的矫健身姿，在白宫、杰弗逊贸易中心、美国历史博物馆、麦迪逊广场花园、坠毁的空军一号之中穿梭、包抄、伏击、围攻、歼灭、掠夺，以国土战略局的名义，还地区以安定与秩序。暴民、净化者还有那些为非作歹的雇佣兵，射入他们胸膛的正义子弹不分性别。她们的武器性能相似，她们的容貌如出一辙，她们有一个不为人知的统一代号：耐看的 8 号脸特工。

人类战争永不改变，网红哪里都会出现，但更多的是芸芸大众脸。可以理解组织的苦心，第二波特工不能显眼，她们必须得有能随时混入人群、让人忽略的面貌。不过考虑到当前全面开战的形势，反正是正面迎击了，也不需要继续扮演路人了，爱美之心也就重新焕发了。然而当那些玩家试图成为这条街最靓最能打的囡时，她们发现，组织根本不给机会。没有什么丹唇外朗，没有什么皓齿内鲜，没有什么杏面桃腮、芳泽无加，一股不同于天上人间的泥土气息扑面而来，厉害的是有那么多可调整的面部参数，但偏偏连眼睛与嘴都不许微调，这可是心灵的窗户和大门啊！

笑你我枉花光心计，爱竞逐镜花那美丽。不甘心，真不甘心，一定有曲线救国的手段。在参战之前和战斗之余，女战士们交换着“你为什么那么好看”的妆容秘诀，例如瘦脸便能挤出一个樱桃小嘴；往脸上抹上几道迷彩，既显得巾帼不让须眉，又有一定的遮丑功效，还能向《超凡 双生》的超能特工女生同行致敬；还有，不要错过第一个安全屋里的电脑屏幕，是个极好的自拍打光，特能显白；又比如要实在白不起来，那就索性就让肤色深邃，一黑遮百丑，就能突出面部轮廓，更是天然的夜行妆。但绞尽脑汁之下，大家都发现美得过于雷同。唉，不讲究了，那就将就吧，反正最后还是要像那谁薛帕德指挥官一样戴着墨镜头盔面具，到时不看长相就看穿。倒是一些直男不惧丑陋平凡，甚至特意去挑选战术秃顶，想有那瓦坎达女护卫的英武，或者是成为第一个知道下雨的男子。但不知为何，组织也不允许这种用心良苦的追求。



为何爱美之心能持续到天荒地老呢？有位先生说，美是私有的，也是公然的，是悦人的，也是悦己的。漂亮就该像孔雀开屏一样，向所有人展示美丽，这不仅仅是为了求偶，爱美是一种修行。你若盛开，清风自来，这就好比养一盆植物，植物开出了美丽的花朵，美丽的花儿是“妙明真心”，环境也就“境随心转”了，红尘作伴出任务，也不再那么单调了。爱美是为大家负责，何错之有？错的是这个世界，总是开着卖家秀与买家秀的玩笑，特工女士们好不容易塑造出来的静态美，一动起来就会被龇牙咧嘴和方头大耳撕得粉碎。

这个时代的玩家在慢慢地转换观念，玩的不再是代入感，而是养成感。他们男扮女相，不再是骗哥哥疼，她们创造角色，也不再是投射自身，而是把那个第三人称的倩影当做媳妇、当做闺蜜、当做闺女。唯女子与小人难养也，当爹当妈当朋友，就难免花些心思去打扮那个奇怪的她。既然没有东方式的满脸贴花，也不存在模特级别的优质五官，那就素颜朝天吧，朴实得像是沾着泥土的璞玉，贵在自然大方，长得别致，即是美观。学会接受怎么收拾也好看不起来的自己吧，总是千人一面，才让人看得厌倦。就好比某哥谭义警的箴言：“It's not who I am underneath...but what I do that defines me.”好看的皮囊千篇一律，正直的灵魂万里挑一，那些冲锋陷阵带新人，在暗区里不调转枪口的，才是最美的她。



No.3 向 V 学习满腹经纶（《鬼泣 V》）



▲还好维吉尔小时候不是在网络时代长大的，否则没准 V 会变成“葬爱家族”的风格，头发杀马特，签名大概会是“▒卐突檵㊕些涳虗，突然銪些想妳 oo；歹㊦輩フ哦們繼續牽手￡”

“如果思想是生命、呼吸和力量，思想的缺乏，便等于死亡，那么我就是一只快活的苍蝇，无论是死，无论是生。”哦，青春的荷尔蒙，如此的奇妙，会让人能无所顾忌地做出那些自恋的举止，狂歌醉舞，挑灯看剑，读伤春悲秋的书，念莫名其妙的诗，却丝毫不感到害臊尴尬。如果不老的魔人可以被理解为青春常驻，精力旺盛，那么这几位斯巴达的后裔也就停留在这青春期的格调了吧。比如那位白发小弟，是为明骚，不羁的生活中充斥着玫瑰、吉他、双节棍、霹雳舞，还自称什么皇家护卫。再看那位白发大哥，是为暗骚，表现为寡言、冷酷、骄傲，出手快，下手狠，仿佛拔刀斋，专长居合斩，还有那一门心思要成为天下第一的霸道野望，哪管他洪水滔天。然而从这位大哥各种作妖搞出来的一出出闹剧，让人不免摇头：这糟老头子幼稚得很。

青年们释放着源源不断的骚气，引一时风骚，令江山竞折腰。不过还有一种人畜无害的闷骚，就是我们常常鄙夷的文艺青年的做派，在这个恶魔横行、拳脚纷飞的世界却显得优雅迷人，这也是朗读者小 V 的风格。事做得好，诗念得多，还语出不凡——“我没有名字；我不过才两天大……”刚现身就来一句定场诗。“一沙一世界，一花一天堂。无限掌中置，刹那成永恒。”这是战斗的旋律。“小流浪汉，赶紧回你家中！”这是斩妖除魔的审判。“这，周身缠绕，冰寒入骨的沉沉锁链！”连过程描述都要引经据典。

文艺人不是实在人，说的话从来就是缥缈得像那袅袅而上的烟圈一样。情话说出来，意思到了，却不像告白，狠话说出来，意思到了，却不像制裁。恍如半推半就，半遮半掩，半文半白，词不达意，又让人似懂非懂，寻思着“什么玩意儿”。大多时候，诗是暧昧的艺术，诗人是暧昧的艺人。不是么？难道不觉得 V 的表演性质其实也不亚于前面那哥俩儿么？有细心的看客观察到：和尼禄一起遇到跳舞团的时候，一向冷淡脸的 V 这回整个脸都扭曲了，念着什么“何处邪恶盘踞，我必将其摧毁”。此处有两个看点，一是这句是 V 的原创，要知道，这位书迷的偶像威廉·布莱克虽然幻想浪漫，却绝少这么中二地撂过狠话；再一个是，平时有迷之自信迷之风雅，这回被揭发了黑历史，也终于体会到什么是尬演被公开处刑了吧？“毕竟自己原来也是一员，羞耻度大爆发了吧。”





与其说 V 和尤里森分别代表着维吉尔的人类侧面与恶魔侧面，不如说是维吉尔那慵懒文科生和暴躁理科生的两面。作为一枚摆脱庸俗的文科生，V 像是维吉尔那种停滞在幼年与成年交界之处的人格实体，所以骨骼清瘦，脱衣穿衣都没肉。在这个年龄阶段，恰是文艺情怀疯狂滋长、心思变得细腻敏感而易怒的年纪，V 苍白而虚弱，湖绿色的眼睛与微翘的嘴角，好像刚有点墨水的小年轻都是这么个印象。威廉 · 布莱克是一名神圣、无畏、单纯的诗人，更是一位孤独的先知，或许是这种盘旋在天空俯瞰世人的高贵气质，深深吸引了少年维吉尔疯狂入坑。他同样是不被理解，也不需要被理解，只能用不可一世的强大包裹着孤独与焦躁。所以作为维吉尔分身的 V 的形象如此，像是一只娇柔的小受，不，小兽，又保留着文科生和他自己不屑一切的性格与面貌。

看看别人家的孩子，就说多读点书总没错。倒不是书中自有三使魔，而是读书人不会变得太浅薄和一根筋，而且相互交流会更畅达些，在一些概念和常识的认同上，能有一些基本的心照不宣，也减少了很多不必要的社会摩擦，要斯巴达一家家和万事兴，兄友弟恭，父慈子孝，那人间就太平了。当然，读了书却化不开，只会狂背语录，也会变得迂腐了。但读书终究是提高文化涵养的前提，长得再不济，也总能腹有诗书气自华，人与人的差距，品位与品位的差距，也应该是读书的差距对吧。就比如使出一套浮空技，配套的台词也应当是“飞翔的众位天使，暗中潜伏的魔鬼”。假使读书不多，念的是什么“俩脚离地了，病毒就关闭了，啥都上不去了”，这得多丢人多失败？

No.2 向肖君学习三省吾身（《隐形守护者》）



▲为有牺牲多壮志，但也要从来不改青云志。要玩弄恶魔，不是非得成为恶魔啊！

后来，从旧上海滩熬过来的革命前辈总结道：潜伏不是求胜之法，而是不败之法。那些应变能力差、心理承受能力差的有志青年，其实更适合在边区发挥热量，也同样功不可没。对陷入修罗场的潜伏人员而言，不败，这不仅是生存智慧，更要成为人生哲学。不要败给随波逐流，不要败给信念动摇，失去了联络，也要一个人像一支军队一样在黑暗中向着目标行军。逢场作戏可以，委曲求全也无奈，别真的摧眉折腰，走得太远而忘了为什么出发，连冯一贤老师都说："随风摇摆是一种优秀的能力，但从一而终也是一份可贵的品质。"

或许在从前，郑局长曾经不近女色，孙先生曾经对儿子严格管教，胡一彪不是一开始就深谙捞好处的门道，郑小云也曾情绪稳定，李峰也曾领导有方，武藤的刀也不会一开始就那么快，再看这肖途，一开始独酌几杯小酒就醉眼迷离，待到变成郑途，就不知不觉地将饮酒的极限从三瓶推到五瓶乃至十瓶。时间既是驯化高手，也是催眠大师。面具戴久了就会长在脸上，荣华富贵浸淫久了就会泯灭理想，误将又一个腐朽乱世当作美丽世界，所指望的那个可以帮助自己飞得更高的人，或许也是那个将其推下更险的悬崖的人。

子曰：君子有三畏，"畏天命、畏大人、畏圣人之言"，唯独不畏惧自己，唯独不怕自己会犯罪。我怎么会犯罪呢？我是好人，只有坏人才会不择手段，不加判断地乱下杀手。今方乱世，非常时期，人命若漂萍草芥，虽然牺牲在所难免，但为了光明的前景，你我都应该都已经习惯了才对，自己和周围的人被卷入滚滚洪流，粉身殒命，冤魂也好，忠烈也好，这都是让理想大放光明的燃料。对吧？



不对。从没有任何一个人、一个组织、一种主义值得你去放弃自身的判断力，尤其是要问问自己，这么做的目的有几分是出于自私，几分是出于作死，几分出于长远的考虑，真的有价值意义？我们不谈人性善恶，因为人性不是一个点，而是一段历史，是一段不知哪里产生结局的故事线。人人都可能堕落，但人的伟大之处就是在于能够承认原罪，克服原罪，努力向善，向组织靠拢，就如进步学生方敏姑娘所说的："我不认为人们会因历史的污点而否定未来的光明，能让人们否定未来的，是我们现在的所作所为"。

所以肖途同志的可贵之处，就是不断地反省，不断地总结，不断地自我怀疑和自我批评（改没改另说）。你看，他警惕："本应感到安全的你却并未觉得轻松，反而隐约感到卷入了更大的漩涡"；他欣慰："至少这次，没有任何同志或朋友因为你而牺牲"；他懊恼："你心里知道，投身党国事业这条路上，你早已无法回头"；他释然："这样简单而朴实的理想，没有人可以指责吧？"；他磊落："你终于为无数的中国人民报仇雪恨了。"他的脑海里忽然浮现起方敏的脸庞，"今天是怎么了，自己竟然如此多愁善感"。多愁善感就对了，怕就怕令人骇然听闻的事见识得久了、做得多了，内心毫无波动，甚至想抽烟。



潜伏是谎言的游戏。"有人记住了你的回答"，但没人听到你的心声。天下皆痴人，都在红尘过，世间还有一种遗憾，就是其实大家都是演员，以至于彼此相识许久，但实则你不知我，我不知你，兜兜转转，来来往往，到头来还是捉摸不透你的意图所在："我的脑子很笨，直到现在也没能了解你的所作所为。""肖先生还真是不解风情。""还是小时候的肖途好，我一眼就能看出你在想什么。""从这里出去左转 500 米有家神经病院……"演到最后，连自己也看不懂自己。情报，心事，传达给谁呢？为何要传达呢？这样做，安全吗？心事，就是藏在心里的事。既然已是刻骨铭心，又何必说给太多人听？但至少，自己始终是自己的听众和导师，只要自己还记得忏悔和反省。当冬夜渐暖，当夜深人静，我们一定要自省自责，别让自己麻木下去、糊涂下去、放纵下去。吾辈爱自由，勉励自由一杯酒。愿奋然自拔，一洗从前羞耻垢。

No.1 向德奇学习随机应变（《荒野大救赎 II》）



▲麾下众好汉，将熊熊一窝。"我希望能以更小的代价来获取智慧。"何西亚犹言在耳，但西部点子王几时听过？

他绝对不是天才，不完全算是领袖。但是当他在大篷车前领路、站在营地空地上演讲、在小镇银行里打劫、在社交场合与上流人士谈笑风生时，却勇敢承担起一个天才领袖应该承担的责任。这种勇气让我们肃然起敬，那些决策让我们捶胸顿足，不得不服。这位威风凛凛的德奇·范德林总有办法，总是能带领大家干上刺激的最后一票，结下更大的梁子，树立更远的目标。"你肯定能想出主意来的，就像以前那样，一直都行。"约翰曾经对再次受挫的德奇如此鼓舞与托付。

去西部吧！广阔西部大有可为。在国家的爪牙还不能乘着火车来耀武扬威之前，我们就是西部之王，自己命运的主宰。我们不是罪犯，我们不是坏蛋，不信你去问问小杰克。我们是正大光明的法外之徒，因为那些法律，那些所谓的文明和秩序，不过是一张可耻的罪恶遮羞布，遮住了铁道产业的托拉斯、城市里一把把政治保护伞，驱逐原住民，倾倒污染物，去他的先进工业文明，哪一个不是借汝之名？我们替天行道，劫富济贫，把血汗钱还给人民，而我们即是人民——你看，我们可不是为非作歹的男人帮，我们是上有老下有小的大家庭，没啥战斗力又无处可去的皮尔逊、格里姆尚夫人还有蒂莉、莫莉，都在我们帮派有着立足之地和应尽之责。我们操碎了心，磨破了嘴，还给寡妇挑过水，我们是蛟龙义士，我们是乌有之乡，我们是塞外的自由民，不要向法制低头，让江湖淡了血性。"法治就是美国精神"？不，德奇说过："保障自由才是美国精神的核心"。



逃离西部吧！法制与机器的车轮就要倾轧过来了。我们是旧时代的残党，有多少人能拿到新时代的船票？大溪地到底还有多远？恐怕是永远。这是一场即将散去的宴席，可是我们贪恋的不是美元和债券，而是无所拘束的帮派时代。我们不是罪犯，我们只是异类，是来自底层的叛逆，反抗这个过于庞大的控制系统。假如一个浮躁的消费主义时代将人类引向毁灭，那么异类就是一种救赎。我们就是在通过不情愿的方式以武犯禁，在大时代边上留下补白，提醒人们还有另外一种生存的可能。就像哈维尔说过："非战不可我们就战个痛快，非逃不可那我们就溜之大吉，非死不可那我们就视死如归，不管怎样我们永远都是自由的。"



然而，自由是反重力的，你没法反抗重力，你又无法逃离重力。偏偏我们太过倒霉，全都是时不利兮。计划没有错，七分错在范德林帮的坏运气，三分错在德奇的臭脾气，等等，又或者是反过来？为什么要在黑水镇突发奇想，已经准备劫船又临时决定还要去打劫银行？为什么要去冒充警察，介入布雷思韦特和格雷两大家族的百年恩怨，其实把戏早就被看穿？为什么要轻信安杰罗·勃朗特的信息，还记得咱们的人质被扣押在哪里？为什么说是要和解又一枪崩掉了康禾这个国家级大佬？为什么还会被卷入豪雨部落与美国军队的矛盾漩涡？失败，知道为啥失败吗？哦，我们不过是个耿直的小镇匪帮，与奥德里斯科尔斯帮派那群乡巴佬玩明的可以，这种段位的势力纷争，玩阴的我们是斗不过的啊。

这个世界太疯狂，如果没有强大的内心，怎么抵御这一波未平一波又起呢？所以，我们依然相信德奇·范德林！他不随波逐流，他的一生都在逆势而行，他停不下来，他无法改变自己的天性，也只能承受那些方案所招致的后果。但他示范的是一种勇气，一种选择了自己认定的事业，就不到黄河心不死的精神力量。他示范的是一种智慧，一种处变不惊、马上"计上心头"的胸（lòu）有（dòng）成（bǎi）竹（chū），不屈不挠。风雨中这点痛算什么，有一种让人安定声音的久久回荡着。听呐！"I have——a PLAN（破音）！ You just have to——Trust ME（再次破音）！"

秘密花园
狂怒 2

和前作不同,《狂怒 2》交给了更擅长开发开放世界游戏的雪崩工作室(Avalanche Studios)来制作。虽然游戏类型变了,但本作还是很好地继承了前作的优点和特色:爽快的射击手感,以及藏在科幻背景下的荒诞夸张的美术风格。

文:三味线 美编:雷普利

艺术家:Ville Ericsson

Ville Ericsson 在加入雪崩工作室前,他是一名自由艺术家,其作品风格多以科幻为主,可以说是非常符合本作的游戏风格。他负责了本作的大部分武器和敌人设计。

►超加农炮的攻击方法就是将能量聚集起来,然后将其一次性倾泻在敌人身上。除了口径夸张的炮口以外,我们还能看到在武器的左方有一个用来蓄力的把手。











▲重力飞镖发射器是一种非常特殊的武器,在用飞镖射中敌人后,玩家可以指定一个特定的地点然后把敌人拉过去。因此武器也分成了两部分,右方装着飞镖的箭筒和左方连接着游骑兵装甲的缆线。



▲火焰风暴左轮手枪外表平平无奇,但发射出来的子弹却可以点燃敌人。另外和大部分游骑兵的武器类似,这把武器上也有特制的“锁”,用来防止该武器被游骑兵以外的人使用。



▲泰坦是由军队改造的巨型变种人，和一般的变种人相比，泰坦的弱点位于后方的装甲。不过从设定来看，泰坦的体型可以游戏中要大了不少。

艺术家：Marek Okon

虽然只是个自由艺术家，但Marek Okon在业界可谓是经验丰富的老兵。除了本作，他还曾参与过《全境封锁》《最后生还者》和“《神秘海域》系列”等知名3A游戏的概念艺术设定。另外还参与过电影《美国队长2内战》以及《王牌特工 黄金圈》的制作。



▲ Marek 负责的插图不多，但即便只有一张，其信息量也是非常惊人。载具战作为本作的卖点之一，这张图基本将游戏中的火爆的载具战表现了出来。如图所示，玩家操作的凤凰号一边应对敌人的围攻，一边在追击前方的车队头领。

文化于游戏中绽放
哥特恶魔却仍在哭泣

文：以佚之名　编：六等星　美编：Juxi



序

在游戏业界中，有一种游戏类型极受欢迎，它们风格黑暗、充满神秘与恐怖的氛围，从早期的"《魔界村》系列"到后来"《恶魔城》系列"，再到近年来《血源诅咒》《巫师》《黑暗之魂》等都是大家耳熟能详的作品系列。《鬼泣 5》的到来，又为这类型题材的游戏受欢迎程度提供了新的佐证。而在这些游戏背后，有个与之如影随形的名词——哥特。

哥特，不祥、邪恶，进而引发"黑暗、孤独、绝望、恐惧"作为其基本意旨；世界仿佛总是在永夜之中，向往黑色、沉溺鲜血、歌颂死亡；尖耸孤立的塔楼、幽暗逼仄的回廊、巨大的盔甲随时准备挥舞利剑、恐怖的蝙蝠化身吸血鬼，随时准备带来令人绝望的猩红。这些都是如今哥特文化带给我们的印象，



然而，在哥特艺术的起源并非如此。在探究哥特艺术的发展过程中，熟悉"《鬼泣》系列"的玩家们，大概会经常会看到游戏的影子。



始源之作

作为对欧洲乃至世界影响最深的文化体系之一，哥特艺术已经存在了一个世纪左右，并且在多个领域演变出新的形态。英语中“gothic”一词来源于中世纪东日耳曼民族一个名为“goth”的分支，这个位于罗马帝国东北面的部落，长年向罗马帝国兵戎相见，甚至在公元410年攻破过罗马城，成为史上首批劫掠罗马城的蛮族势力，结下的梁子让哥特人被打上了“野蛮、掠夺”的标签。

哥特艺术最初的模样并不是现在的风格，追本溯源，找寻游戏中那些令人胆战心惊的哥特元素的起点，我们的目光要投往西欧的法国和西班牙。那里除了顶尖的足球、狂热的斗牛、浪漫的塞纳河左岸文化外，还有比这些更为久远的顶尖艺术建筑，其中哥特式风格的建筑是其中艺术成就最高的类型之一。

法国巴黎大区是中世纪后期哥特艺术的发源地，从12世纪开始逐渐形成规模，早期的哥特艺术最主要的表现形式是雕刻和建筑。法国同时也是世界上哥特式教堂数量最多的国度。1137年到1144年间，圣丹尼斯修道院院长絮热修建了第一座哥特式教堂——圣丹尼斯大教堂。自此，这种风格作品迅速发展，在壁画、油画、绘本、彩色玻璃以及纺织品领域迅速发展，并在之后的数个世纪辐射到欧洲的多国，并且从教堂延伸其他建筑领域，直到16世纪初亨利七世礼拜堂才迎来终结。



▲圣丹尼斯大教堂内景。

与法国毗邻的西班牙也深受哥特建筑文化的影响，被列为世界遗产、工期一百多年尚未也还没完成的圣家族大教堂，都是其中的瑰宝，对哥特式风格的起源了解也是源自于此。当时哥特艺术和宗教有着密切的联系，和那种阴森邪恶的意味并无太多联系，反而是在歌颂上帝的美德，抒发来自天空的幻想和地狱的警告。

到了文艺复兴时期，哥特艺术有了历史上首次定义，一群意大利艺术家创造了“哥特式”这个名词，愿意是用来讥讽那些非古希腊或是古罗马文明时期的产物。他们认为这种东西都是“蒙昧、残忍、野蛮”，进而产生否定了过去的建筑风格中的积极元素。

“哥特艺术”也因此被定义为“黑暗时代”的产物，逐渐成为那些血腥、恐怖和骇人听闻的“代名词”。然而，这种风格无疑影响了一众艺术家，许多中世纪时期的恐怖元素都成为他们汲取创作灵感的源泉，并且引申出对社会的隐喻，像西班



■《女巫的安息日》

牙著名画家戈雅笔下的《女巫的安息日》以及《撒旦食子》就有着强烈的恐怖倾向，而更深的哥特元素，沉浸在戏剧之中。在莎士比亚的戏剧里，女巫的预言令麦克白陷入疯狂，父亲的鬼魂推动了哈姆雷特的复仇，除了有那些神秘而恐怖的元素，还透露着人们在命运面前的挣扎与无奈，尽管他们想尽办法要改变这种不公的困境，以至于出卖自己的灵魂，人性解放崩坏，甚至引领了 18 世纪哥特幻想的风潮，这是后话。

到了新教兴起、君主立宪制逐步建立的 17 到 18 世纪，哥特艺术建筑被当做与天主教圣地梵蒂冈差异化的表象而被放到了台面。物质的富足令人们有了更多追求，当中有合乎常理的艺术追求，但也有不少矫揉造作的装饰，但即便是畸形的追求，也不乏趋之若鹜者。

在旧有宗教的影响力不复以往的时候，贵族们需要新的恐怖来控制人心，对险峻的自然环境的崇拜，让那些描绘悬崖峭壁的艺术作品力透纸背，将令人恐惧的信念传达给受众。另一方面，对中世纪的荣光追忆以及对历史的废墟产生出来的崇拜，贵族们矫饰地去创造那些断垣残壁、藤蔓肆意生长的环境，虚伪地在令人所畏的赝品中寻找历史的呼吸脉搏，此间成为了贵族的风尚。而为了表达自己对自由的向往而构建的哥特建筑，如斯托庄园的自由之庙，它的建成是用几条村的平民被迫迁徙作为代价，可以说是一个极大的讽刺。但无论如何，哥特建筑及其精神意蕴迎来复兴，为后来的诸多艺术创作提供了肥沃的土壤，尤其是游戏领域。

在上世纪末，Capcom 第四工作室远赴法国和西班牙，就是为了拍摄各式各样的教堂和街道作为素材，准备构筑那个特别的《生化危机》世界。后来的事情也许不少人都知道了，三上真司认为哥特式风格所带来的恐惧感并不适合“生化”题材，但也没有让第四工作室的努力付诸东流，于是将这个项目独立出来，逐步形成一个新的哥特式世界——《鬼泣》。

《鬼泣》的第一印象便是但丁用“黑檀木”推开了窗户，黑暗的背景，配以猩红的衬托，窗棂上有着精巧的哥特式花纹，以及用血红色绘制而成的油画。



从但丁登上马列特岛开始，一个充满哥特式风格的世界正式向我们展开：昏暗的天空，飞翔着不祥的恶魔，海面上出现的孤岛，料峭高耸的悬崖，总让人想起大自然的无情和邪恶，圆拱券、尖塔、飞扶壁、尖肋拱顶、镂空的窗棂、彩绘的穹顶、巨大的天使雕像等哥特式设计从第一章就出现，随后是摆满了哥特式雕塑的回廊、阴暗逼仄的门卫室，画廊中巨大的骨架、祭坛上挣扎着的狰狞面容，总能想到那些哥特作品里古堡的样子；而嶙峋怪状的遗迹、令人心悸的瀑布，到处吊着尸体的绿色庭院、斑驳老旧的圆形剧场，恐怖作品中常常出现的幽灵船，又有着几分贵族们“故意而为之”的味道；至于像空中庭园这一类外景建筑，第四工作室特别注意配置了那些文艺复兴时期奇形怪状的庭院装饰物，再加上令人不舒服的自然物，使得这些景观看上去“好像油画一般”，而在他们看来，这正好符合《鬼泣》的世界观，哥特的艺术风格。



有了这些“学以致用”的环境衬托，恶魔们的出现就显得更加生动传神。在各式哥特作品担任恐怖意象的蜘蛛、邪恶狮鹫、镰刀死神、剪刀怪、恐惧人偶、女巫的影豹纷纷粉墨登场，就连但丁最终也会变成“魔人”，为玩家奉上一场哥特盛宴。

●并不离题的续作

《鬼泣 2》可以说是系列之中最不受粉丝们待见的一部，原因是玩家纷纷诟病游戏改变了前作阴森恐怖的氛围，将舞台更多放在了工厂城市，甚至有《生化危机》的感觉。

诚然，委托外包的剧作者进行创作，并且将一个半成品的作品套用在《鬼泣》的外表，试图快速赚一笔，这样的想法对



于掌握了“炒冷饭”技能的 Capcom 来说并不算稀奇，主要游戏在战斗系统以及剧情铺拍上有着比较大的缺失。但在哥特艺术的发展历程上，会发现《鬼泣 2》中仍有不少符合的地方。

哥特文化除了艺术，在社会的发展中也得到传承和发展，除了法国和西班牙，英吉利海峡彼岸的英国也深受哥特文化熏陶，甚至如今成为了新哥特文化的重要代表。16 世纪初，哥特式建筑终结于英国，大量的天主教堂以及艺术建筑被激进的新教徒在亨利八世的纵容下付诸一炬；而从 18 世纪开始，“哥特复兴”也是从英国重新出发。积极的哥特艺术者试图用重拾中世纪文明的盛事以及重新构建那些美好的哥特式建筑来唤起对过去美好的追忆。

浪漫主义思潮在 18 世纪兴起，艺术家们对世界的幻想经过了几十年的发展，在 18 世纪的最后十年找到了新的载体——带有恐怖、血腥和情色元素的哥特小说。沃波尔的《奥特兰托城堡》是最早出现的哥特式小说，集神秘、恐怖和超自然元素于一体，是古代传奇和现代传奇的融合。这部作品最重要的特点在于教堂和城堡本身的隐喻，光明和神圣背后的各种阴暗面，为哥特小说奠定了诸多界限和基础。

小池龙之介在《不纠结的修行》中就曾提到，人类大脑对于来自负面情绪的刺激表现出“口嫌体正直”，艺术家们敏感地捕捉到这一些能够打动人们心灵的恐惧感，如同当下不少营销贩卖焦虑情绪一般，当时的哥特小说没有高高在上的道德说教，只是非常直观地诉说着饥荒与恐怖，满足人们对“痛苦的神经反射”的渴求，而随着时代的推进，这种恐怖从遥远的书本世界，来到了读者的身边。


▶《奥特兰托城堡》德版插图。

到了 19 世纪，史上最具有哥特风格的维多利亚时代到来，上至维多利亚女王，下至不列颠帝国群众，都成为了这个“哥特时代”的创造者与和参与者。英国工业革命如火如荼地推动着人类历史上第一次科技上的大步前进，使得社会两极分化的局面尤为严重。在当时维多利亚时代城市，表面上有着极高的道德修养，许多上流贵族文化在研究各式各样的礼仪，形成了不少如今西方依旧在奉行的礼节；另一方面，显露着众生相的贫民窟和错综复杂的下水道，成为了恐惧意识的具现化意象，也成为了哥特艺术新的载体，尤其是在工业革命快速兴起的时代，科技发展一日千里，快速改变的社会形态冲击着人们还没跟得上脚步的思维，对工业化的恐惧无处宣泄，于是对其妖魔化。


▲伦敦下水道。

当时的艺术作品主题总是离不开犯罪、污秽和暴力等等元素，通过各种真实而骇人听闻的事件、或是都市中流传的传言，营造出城市的诡魅与危机。艺术家无需刻意营造恐怖，阴雨连绵，浓烟喷出令人伸手不见五指的“雾都”伦敦便是一个孤岛，恶魔也未必有着狰狞的面容，而是披上了政治家和商人的外衣，不断用延长的劳动时间咬噬着劳动者的骨肉、榨干他们的每一滴血液。就像《哥特艺术》的编剧安德鲁 · 迪克森所说：“哥特艺术不用只存在幻想之中，而是让人就在人们的身边。”

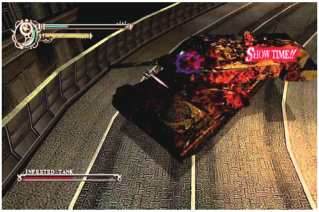

▲《荒凉山庄》

玛丽 · 雪莱，我们熟悉的珀西 · 比希 · 雪莱的妻子，便是在这个时期创造了《科学怪人》——这部作品成为许多小朋友儿时的噩梦，至今仍然影响着许多艺术作品的创作。而值得注意的是，许多著名作家尽管没有特意去创造“哥特小说”，但

是在他们的代表作中，也被诸多“哥特式”元素占据，像艾米丽·勃朗特所写的《呼啸山庄》就有着与世隔绝、让人不寒而栗的古老建筑，吉卜赛弃儿希斯克利夫扭曲的人性所造成的一系列人伦惨剧等致郁剧情等等；同样地，狄更斯在《荒凉山庄》中的都市也营造出整天不见天日的哥特式氛围，以及当时黑暗的司法制度制造的另一种恐怖……

这些伟大的著作固然能够长存不朽，但都市传言也因为哥特式的恐怖而拥有强大的生命力：理发师可能随时按下机关让人掉进恶魔的陷阱，“弹簧腿”和“开膛手”这两位“杰克”在 19 世纪中段和后段活跃的恐怖传说成为了街头巷尾闻风色变却又津津乐道的话题。

因此《鬼泣 2》尽管阉割掉了许多系列经典的元素，历来被玩家粉丝们所诟病，但却并没完全脱离哥特艺术的范畴，只关注尖顶塔等哥特建筑风格，难免会流于表面。现代化的工厂在马克思的《资本论》中便是“吸血鬼”寄存的地方，都市中的水泥森林、现代科学纷纷被妖魔化后，衍生出令人恐惧的元素，武装直升机、坦克甚至现代的高楼这类没有丝毫哥特式的外观的东西，却因为恶魔之类超自然的载体也产生了令人恐惧的形象。



从哥特式的角度，《鬼泣 2》反而是对“哥特文化”的另一种传承和发展，某种程度迎合了从文艺复兴时期向工业革命时期演变。不过，这只是游戏，玩家不可能像欣赏某一处风光或是一副名画，保持长时间驻足观看并且细细品味当中的韵味，受众不买账才是原罪，Capcom 在改进操作之余，还要更好地利用哥特艺术中的元素。

●回归之作

伊津野英昭真正成为“《鬼泣》系列”的担纲，《鬼泣 3》和《鬼泣 4》中则是从两种不同角度回归了“《鬼泣》系列”，以及哥特艺术的传统。

哥特艺术的萌芽阶段与宗教密不可分，天使和恶魔的雕塑屡见不鲜，在《鬼泣 3》中，尽管怪物们的设计使用了天主教“七宗罪”作为重要参考，并且将革律翁、利维坦、刻耳·柏洛斯等《圣经》里的凶物共冶一炉，有无头骑士和身体上的骷髅头衬托邪恶的堕落天使；以女性和性感要素来衬托出恶心感的蜘蛛；按照人体标本绘画、将动静脉显露在表面的深渊恶魔；“诅咒”系列一众富有哥特式雕塑化身加上西洋棋配置的魔物。



这些魔物所存在的地方，也重新染上了人们熟悉的哥特式色彩：特米尼格塔之外的“百鬼夜行”让人颤栗地挥舞起武器，诅咒骷髅大厅两边展翅飞翔的蝙蝠雕像，礼典室天穹上刻画着的那或狰狞或恐怖的脸庞，再加上哥特古堡里常见的活祭品拷问房间。

大反派之一的阿卡姆为了满足自己成为恶魔的私欲，不仅将自己的妻子献祭，甚至还欺骗自己的女儿，试图借她之手铲除异己，一如哥特小说中那种被扭曲的、可怜又可悲的人格；与此同时，游戏也回归了文艺复兴时期那种在命运的驱使下，不得不骨肉相残的戏剧化元素。

《鬼泣 3》可以说是系列中最欢乐也是剧情最为悲伤的一部，年轻的但丁将骚气演绎到一个新的高度，但是却又不得不面对兄弟阋墙战斗的现实。开场时经典的雨中一战，似乎预示着这将是个“不死不休”的故事。当兄弟俩默契地联手，双枪交叠直捣“Jackpot”，但是在下一刻，维吉尔却宁愿摔下魔界的深渊也不愿和弟弟化干戈为玉帛。宣称恶魔不会哭泣的但丁还是忍不住流下了英雄泪，他哭的不仅是痛失亲人，而是明明是亲兄弟，却不得不因为各自的理念只能兵戎相见，天各一方。



如果说《鬼泣 3》是在风格上的回归哥特，那《鬼泣 4》探讨的话题则是更为深邃。主要城市弗杜那是在外观上对哥特风格最直接的回归，哥特式尖顶建筑在城市里随处可见，而教团主调神圣与洁白，唱着赞歌的姬莉叶与哥特式的圣堂和谐之极。

然而，这种风格并不是回归最初对上帝的崇拜，因为这个教团名为“魔剑教团”，顾名思义，竟然将一只恶魔视为膜拜的对象，不仅和魔界各地的恶魔沆瀣一气，那些衣饰洁白的教团成员甚至还通过“归天”仪式化身“恶魔天使”，包裹在金黄雪白等神圣哥特骑士盔甲的伪装下。所谓的“救世主”，表面



上阻止了魔界的入侵，实际上是教团中最强大的人造恶魔……

尽管《鬼泣 4》在表面上和传统印象中向往黑色的哥特艺术风格有所区别，但是在故事演进的过程中，那些光明的元素都会露出其阴暗的面目，用神圣来烘托魔性，让邪恶与恐惧等哥特式元素更加彰显。



●复兴地之作

亚洲的艺术文化始终和哥特文化有着天然的隔阂，所以将作品交给熟悉的哥特文化西方人，演绎新的故事，似乎合情合理。《DmC》这部外传作品，便找来了英国工作室 Ninja Theory 进行创作，不过游戏收到了颇大的非议之声。因此在《鬼泣 5》之中，伊津野英昭率领创作团队回归，而英国是他们最重要的参考对象和开发现场。

体验过《鬼泣 5》的玩家都会发现，人物的脸模比起过去更加精致，也更加有欧洲人的特点。这些主角们的原型几乎都是来自英伦三岛的知名模特：但丁中老年的模样是由 Adam Cowie 塑造而成；英国女演员和模特 Andrea Tivadar 出演“蕾蒂”；模特 Ariana Damant 出演“翠西”；同样是模特 Karlo Baker 则被网友们认出是尼禄的脸模；英国马来西亚混血模特 Emily Bador，出演了“妮可”；而“V”的扮演者 Owen Hamze 则来自爱尔兰。人物衣服饰物的制作和拍摄都是在伦敦进行，建筑也多以伦敦的景观进行构筑。



有了《鬼泣 2》的教训，哥特文化与城市的交融显得颇为谨慎，都市形象也更加现代化，更多时间暴露在阳光之下，那些尖顶建筑只是惊鸿一现，和传统意义上“阴森恐怖”的哥特氛围不大一样，在这里并不想过度解读《鬼泣 5》，将它和哥特风穿凿附会。

《鬼泣 5》更多是对系列前作的传承，加以新的发展。前作中出现的刻耳柏洛斯、革律翁纷纷以“族人”身分现身，从画中出现的剪刀死神和形似初代《鬼泣》中维吉尔化身的黑骑士们，再加上昏暗的下水道，被战斗波及而四分五裂的图书馆，全都是令人熟悉的画面。另一方面，“Devil May Cry”化身厢型车，但丁经常开的机车也以新的形态出现；尼禄右手从当初的恶魔手臂变化为更具工业文明机械义；一身哥特风格服饰，还带着一只话痨的“乌鸦”和大黑猫的“V”，展现出哥特文化如今的模样。



哥特元素发展到今天，已经不仅限于中世纪的建筑、文艺复兴时期的绘画或哥特复兴时期的小说，而是深入到文化体系之中，甚至产生出奇特的“哥特亚文化”。受到 19 世纪以来哥特文学和哥特恐怖电影的影响，他们的意象也倾向于表现这种恐怖，形成了一种重要、存活时间持续至今的亚文化，其中比较突出的是服饰风格，借鉴了朋克、新浪潮和新浪漫主义时尚，“哥特女孩”通常穿着深色的蕾丝衣服（通常是黑色的），有苍白的脸部化妆和黑色的头发，和《鬼泣 5》里的“V”颇有些相似之处。

哥特亚文化另一种表现形式盛行于西欧，并且扩展到世界上很多年轻人群体，主要展现在各式各样的音乐会和各式夜店中，工作时间不断延长，生活压力增大，社会阶层的固化，使得已经成为或是即将成为升斗市民的年轻人无力去思考更多的人生大道理，反而试图从强劲的节奏中找到刺激与慰藉。英国既是这个“新哥特文化运动”的起源，也是日本以外，“《鬼泣》系列”最重要的“参与者”。

游戏之所以能被称为“第九艺术”，能够最大程度接纳其他艺术的特点并且在作品中展现，是其中一个重要特色，当朋克、哥特、摇滚这些元素发生的碰撞，产生了“《鬼泣》系列”强烈的音乐风格。这些音乐犹如一首首战歌，将大大小小的战

斗场景渲染得动感十足，也让每一幕剧情变得更有深度。

还记得《鬼泣 3》里那柄既是吉他又是镰刀的“涅梵”，但丁在拿到手后循例来一段 SOLO，那是《鬼泣》与“摇滚音乐”其中一次重要的联动。

尽管哥特艺术源远流长，但是“哥特摇滚”的概念成型，只要追溯到上世纪 1967 年就可以了。当时，乐评人约翰 · 斯蒂克尼和吉姆 · 莫里森在一个灯光昏暗的酒窖里完成了一次值得纪念的会面，于是前者将这个地窖称为“推开哥特摇滚大门的完美房间”（the perfect room to honor the Gothic rock of the Doors）此后，“哥特”成为了形容“后朋克”乐队的一个标志，



“包豪斯”（并非是如今国内动不动就大谈起来的建筑设计风格）和“苏可西与女妖”、“快乐小分队”等知名英国乐队使用冰冷刺骨却又异常精致、充斥大量不协调音的摇滚旋律，加上各种电音技术，表现出黑暗深沉的致郁之美，表达出对厌世不安、焦虑、悲观和灰暗等情绪，形成了“哥特摇滚”的最大特征，随后在 90 年代“哥特金属”开始兴起，并且加入了“剧院金属”、“交响金属”和“死亡金属”等风格的特色，在宗教、抒情诗、戏剧和惊涛骇浪的摇滚节奏中找到了新的平衡点，使哥特摇滚展现出别具一格的美。

这种风格被 Capcom 的游戏音乐人们很好地吸收和发扬，柴田澈也是《鬼泣 2》到《鬼泣 4》的音乐制作总监，制作了不少经典作品，例如《鬼泣 3》的主题曲《Devils Never Cry》就充斥着“渴望自由、审判之夜、感悟悲伤、吞噬光明、至暗之刻、恶魔夜哭”等等极具哥特风格的意象，强劲的电子音和哥特式的反复吟唱组成了抑扬顿挫的效果，被不少玩家奉为“神曲”。《鬼泣 4》的 ED《Shall Never Surrender》则是先以强劲摇滚乐作为铺垫，同样的大量“生与死、痛苦灵魂、撕裂心脏、让天使尖叫，让恶魔痛哭”等哥特意象，随后曲风一转，以抒情而积极的风格传达了“奋战到永远”和“永不投降”的意味，让玩家们彭拜的心潮在瞬间升华。同样令玩家们印象深刻还有 OP 中的《Out of Darkness》，姬莉叶借歌手 Aubrey Ashburn 的声音唱出了对尼禄的心意，“聆听我呼唤你的声音、带你走出这片黑暗，即便罪恶之魔在耳边咆哮，你也永远不要回头”，直达玩家心扉。《鬼泣 4》升级技能时的 BGM 采用了这首歌曲的混音版，又演绎出了不一样的体验。



在《DmC》中，Capcom 请来了荷兰电音组合 Noisia 以及英国摇滚乐队 Combichrist 分别演唱了七八首歌曲，同样带有浓厚的哥特味道。在《鬼泣 5》之中，大量英美的游戏作曲家加入，又一次呈现了哥特式的音乐盛宴。

三位主要参战角色——但丁、V 和尼禄各自有自己的战斗曲：

《Devil Trigger》这首尼禄的主战歌，在 TGA 上的惊鸿一现瞬间圈粉无数，2018 年 6 月 11 日作为原声单曲发行，登顶 iTunes 英国摇滚音乐榜，为《鬼泣 5》造势立下了汗马功劳。



死核风的《Sumhuman》有着“《鬼泣》系列”常见的声嘶力竭，如果单单看 MV 的话未必所有人都能接受，不过配合但丁的战斗相当带感。这首音乐最初是由乐队主唱艾迪 · 赫尔米达演唱，后来因为性丑闻而被前主唱巴尔取代，算是一段逸事，为歌曲和游戏增加了谈资。

在“V”的战斗曲《Crimson Cloud》的 MV 开头，我们能看到哥特女歌手唱出“救世主、血迹、地狱火、阴影”，单色的画面随着在强劲的打击乐中颤抖，“乌鸦之眼、跳动的心脏、乱舞的身躯、漫天的雨水”，让“为生命而战”的主题非常“哥特”。

●结语

从哥特式建筑的发展，到哥特小说营造的英国气氛，再到哥特风格戏剧所营造的对抗命运的主题与哥特风格的服饰和音乐，“《鬼泣》系列”除了带来“动作天尊”最拿手的爽快战斗，还让我们看到了哥特风格的方方面面，如果我们当初为了迅速通关匆匆而过，那么现在是时候来一次二周目，细细品味“恶魔五月哭”中的“哥特”味道。

《刺客信条：人物志》系列特企
《刺客信条 II》美第奇家族篇（上）

文：黑色维京　编：三日月　美编：Juxi



2009 年 11 月 7 日，育碧蒙特利尔工作室宣布旗下知名游戏 IP“《刺客信条》系列”新作《刺客信条 II》（Assassin's Creed II）将率先登陆主机，正式与广大玩家见面。本作剧情承接 PSP 版本发行的《刺客信条 血缘》（Assassin's Creed: Bloodlines），讲述了刺客大师艾吉奥·奥迪托雷（Ezio Auditore da Firence）重振意大利刺客组织，为家人复仇的传奇经历。值得一提的是，《刺客信条 II》与此后发行的《刺客信条 兄弟会》（Assassin's Creed: Brotherhood）以及《刺客信条 启示录》（Assassin's Creed: Revelations）一道，组成了深受玩家们喜爱的“刺客信条艾吉奥三部曲”。与此前发售的作品相同，三部新作依托西欧文艺复兴为故事背景，在游戏中穿插大量真实的历史名人与历史事件，讲述了刺客组织与圣殿骑士团之间的旷世之争。玩家们将有机会拜访文艺复兴时期的意大利、罗马以及君士坦丁堡等名城，充分感受这场思想文化与艺术创作激烈碰撞的历史时期。

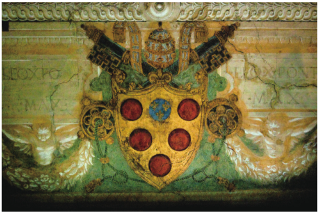
文艺复兴（Renaissance），泛指 14-16 世纪发生于西欧的一场反映新兴资产阶级要求的欧洲思想文化运动。在经历了将近 10 个世纪之久的中世纪后，广大人民开始普遍对教会的绝对权威和日益腐败而感到极为不满，继而发起了这场推崇古希腊与古罗马古典文化的思潮。意大利作为古罗马帝国的发源地，不但拥有大量珍稀的文献资料，还保存着诸多古典时期的建筑和艺术作品。在这样得天独厚的优势下，佛罗伦萨、威尼斯、热那亚等意大利城邦得以迅速崛起，成为这场思想文化运动的先驱。人们所耳熟能详的文艺复兴“文坛三杰”但丁·阿利基耶里（Dante Alighieri）、弗兰齐斯科·彼得拉克（Francesco Petrarca）、乔万尼·薄伽丘（Giovanni Baccaccio）；“艺术三杰”列奥纳多·达·芬奇（Leonardo da Vinci）、米开朗基罗·博那罗蒂（Michelangelo Buonarroti）、拉斐尔·桑西（Raffaello Santi）。著名政治学著作《君主论》（The Prince）的作者尼可罗·迪·贝尔纳多·代·马基雅维利（Niccolo di Bernardo dei Machiavelli），权倾一时的美第奇家族（House of Medici）与波吉亚家族（House of Borgia）等，都诞生于这片热土之上。除此之外，西欧的其他国家也先后经历了文艺复兴的洗礼，催生了一大批诸如提出“日心说”的尼古拉·哥白尼（Nikolai Copernicus），` 撰写大量著名戏剧的威廉·莎士比亚（William Shakespeare）以及实验科学与经验归纳法的创始人弗朗西斯·培根（Francis Bacon）这样名誉世界的科学家、作家、哲学家等。从本期特企开始，笔者将专注于为诸位读者介绍出现在《刺客信条 II》中的历史人物与家族，重游这段充满了生机与希望的流金岁月。

教皇与教堂穹顶

美第奇家族，作为《刺客信条 II》中奥迪托雷家族和刺客组织最为忠实的盟友，对推动游戏中后期剧情走向有着极为重要的作用。其家族领导人洛伦佐 · 德 · 美第奇（Lorenzo de' Medici）不仅是主角艾吉奥的父亲——乔瓦尼 · 奥迪托雷（Giovanni Auditore da Firenze）的旧交，更是在前者家道中落之时出手相援，与其他几位刺客同盟一道，帮助艾吉奥完成复仇大业。在真实的历史中，美第奇家族的确存在。作为文艺复兴时期佛罗伦萨乃至整个欧洲最具影响力的家族之一，美第奇家族有着一段相当光辉的历史。

美第奇家族的起源最早可追溯至公元 8 世纪，据传其先祖是一名在查理曼大帝（Charles the Great）麾下效命的骑士，名叫阿伟拉多（Averardo），此人曾为查理曼攻取伦巴迪亚地区的过程中立下汗马功劳。与中世纪时期的众多骑士一样，阿伟拉多也有一则颇具传奇色彩的冒险故事：在他独自一人游历佛罗伦萨北部的穆杰洛时，听闻当地居民深受一个野蛮巨人的迫害。阿伟拉多决心帮助当地人铲除祸患，在与巨人交锋后顺利地将其击杀，他的盾牌上也留下了多处战斗时巨人狼牙棒所造成的战痕。为了表彰其英勇行径，查理曼大帝准许阿伟拉多将自己的盾徽制成金底饰以红色小球的样式，象征着战斗中盾牌上的凹痕，以纪念他的这场伟大胜利。这种说法虽然广为流传，但是可信度却并不是很高。目前，大多数历史学家对美第奇家族徽章的来源持有两种不同的观点。其中一种认为其家徽上的小球实际上代表了药丸和拔火罐，美第奇家族的先祖极有可能世代行医或者从事药剂行业。另一种则认为小球指代钱币，是当铺的传统标志，美第奇家族或许是凭借着钱币兑换行业而发家致富的。然而不管真相如何，美第奇家族在佛罗伦萨城中一直备受人们敬仰，共有三位家族成员——阿尔迪戈 · 德 · 美第奇（Ardingo de' Medici）、古乔（Guccio）和另外一位阿伟拉多都曾先后担任过首席执政官这一政府要职。但是不久之后，美第奇家族似乎经历了一段衰落期，家族的财富和社会地位或多或少的受到了一些负面影响。不过好在 1370 年到 1378 年间，一名名为萨尔韦斯特罗·德·美第奇（Salvestro de' Medici）的家庭成员两度获得担任首席执政官的机会，重振了家族的势力。可在 1378 年发生的佛罗伦萨梳毛工起义事件中，萨尔韦斯特罗因选择维护穷苦工人的利益而招致政敌们的憎恨。因此在起义宣告失败后，美第奇家族惨遭敌对势力的疯狂报复，再度陷入了家势中颓的窘境。

家族复兴的使命落在了继任者乔瓦尼 · 迪 · 比奇 · 德 · 美第奇（Giovanni di Bicci de' Medici）的身上，然而彼时几乎所有的佛罗伦萨市民都坚信美第奇家族已然不可能再度东山再起了。事实也的确不容乐观，在将父亲遗留下来的为数不多的财产分给一个遗孀和五个儿子之后，他本人也同样未能从中获得多少好处。但出乎所有人预料的是，乔瓦尼凭借着一己之力创办了家族银行并从中获利颇丰，“美第奇”又一次成为了佛罗伦萨城中炙手可热的名门望族。筑成乔瓦尼辉煌成就的，除了他精明世故、坚毅决绝的性格和对理财投资行业的高度敏感



▲美第奇家族家徽上的小球数量有多个不同的版本，在目前已知的版本数量中，有 5、6、7、8、12 个小球的不同组合。



▲乔瓦尼 · 迪 · 比奇 · 德 · 美第奇

外，想必还有他本人独具慧眼、知人善任的特质，而这似乎可以从两件事情中略窥一二。一天，乔瓦尼如同往常一样在银行当值，一名名叫巴尔塔萨·科萨（Baldassare Cossa, 约 1360 年 -1419 年）的神职人员上门请求得到他本人的资助。原来巴尔塔萨原本是一名海盗，在金盆洗手后加入了天主教会，成为了一名信徒。眼下他期望可以跻身于梵蒂冈教廷，甚至还想当选教皇。巴尔塔萨希望乔瓦尼可以动用自己的资金和人脉，助自己一臂之力。对于这个名不见经传的小人物，大多数人可能都会对他这种过于唐突的请求而嗤之以鼻，但乔瓦尼却从后者的身上看到了无穷的潜力。他不仅全额支付了巴尔塔萨竞选所需的全部费用，同时还动员了自己社交圈中的所有关系来帮助其谋得权位。最终，乔瓦尼的这场豪赌大获全胜，巴尔塔萨在他的慷慨帮助之下从神父一路晋升至红衣主教，并于 1410 年成功登顶罗马教皇，成为约翰二十三世（Pope John XX III）。新任教皇并没有忘记乔瓦尼对自己的帮助，他上任后的第一道指令便是将美第奇银行提拔为自己的金融顾问，而后者则倚靠着教皇的支持与庇护迈出了打造家族王朝的关键一步。

乔瓦尼知人善任的一面则充分表现在修建圣母百花大教堂（Basilica di Santa Maria del Fiore）的穹顶这一事上。这座教堂始建于 1295 年，然而因设计人员胃口过大，加之当时没有相匹配的建筑技巧用以进行封顶，最终导致这座建筑在长达 100 多年的时间里注定只能称得上是一座半成品。长久以来，这成了每一个佛罗伦萨市民的一块心病，人们迫切地希望这项旷世工程可以早日完工。美第奇家族对此感同身受，他们最终决定动用自己的资金和社会地位来帮助市民们实现这个跨世纪的梦想。最终，乔瓦尼决定雇佣菲利普·布鲁内莱斯基（Filippo Brunelleshi,1377 年 -1446 年）来全权负责修建大教堂穹顶的事宜。布鲁内莱斯基是佛罗伦萨本地人，作为意大利文艺复兴早期的杰出建筑师，他对古希腊、古罗马建筑风格和技艺有着极深的造诣。但是如同其他天才一样，布鲁内莱斯基的性格也是极度自负，有时甚至十分无礼，在多数情况下让人难以捉摸。在认真研究了万神殿和罗马的其他古典建筑后，他坚信自己能够籍此建造出不需任何支架支撑的建筑结构。当泥瓦匠协会要求其讲解自己的建筑思路时，布鲁内莱斯基以“防止他人剽窃自己的研究成果为由”断然拒绝了这一请求。在场的所有委员都一致认为他只不过是口出狂言，实际上根本就没有任何解决方案。布鲁内莱斯基听闻众人对自己的质疑后，随即取出了一颗生鸡蛋，询问是否有人能将其立在桌面上，结果自然是无人响应。布鲁内莱斯基见状上前磕破了蛋壳的底部，鸡蛋稳稳地站在了桌子上。委员会成员对此不屑一顾，认为这种做法只是小儿科，只是他们自己没能想到罢了。然而布鲁内莱斯基立刻尖锐地指出，倘若这些人听说了他自己的建造方法后，也一定会这样作答。此后，这种毫无意义可言的谈论会又连续进行了数场，但是布鲁内莱斯基仍旧拒绝做出任何让步。最终，委员会成员再也无法忍受他这种嚣张狂傲的性格，于是命令在泥瓦匠协会殿内值勤的士兵强行将他轰出了宫殿，直接扔在了广场上，布鲁内莱斯基本人也因此得到了“疯子”的绰号。没有人相信他能够担当建造圣母百花大教堂穹顶的胜任，但是乔瓦尼再一次力排众议大胆启用了这位“疯子”工程师，同时按照布鲁内莱斯基本人的要求赋予他在整个工程中的最高指挥权。1436 年 3 月 25 日，在佛罗伦萨新年的当天，穹顶工程最终完美收官。人们在惊叹布鲁内莱斯基高超的建造工艺的同时，也没有忘记向他的资助者乔瓦尼和美第奇家族献上深深的敬意（虽然乔瓦尼在圣母百花大教堂穹顶竣工前便去世了，但是在他的悉心安排下和继任者科西莫·迪·乔凡尼·德·美第奇的监督下，工程最终才得以顺利完成）。


FILIPPO BRVNELLESCHI SCVL.E ARCHIT.



▲虽然极度自负且让人难以捉摸，但菲利普·布鲁内莱斯基仍然当属文艺复兴时期最伟大的建筑师之一，而其一手设计的圣母百花大教堂穹顶则是佛罗伦萨乃至整个意大利最为杰出的标志性建筑。

和他的先祖一样，乔瓦尼也同样极为同情下层人民的艰苦生活，但同时他也深知萨尔韦斯特罗曾经的遭遇。为了避免树敌过多，乔瓦尼一生都在尽其所能地远离公众视野。对于在政府任职一事，他同样也没有表现出太大的热情。在 1402、1411 和 1421 三年中，乔瓦尼都被选为首席执政官。在任职期间乔瓦尼慷慨的资助了公共基金与私人慈善事业，却始终没有展露太多个人的政治诉求。比起在市政厅中公开演讲，他更习惯于独自一人在账房中处理银行业务。在对两个儿子的教育中，乔瓦尼也同样语重心长地告诫他们：“不要表现得像是在给出建议，而是要在交流的过程中谨慎地提出自己对事情的看法。除非是受到召唤，否则不要擅自前往市政厅；即使被召唤前往，也只要完成给自己安排的任务就好；在得到他人的肯定后也切记不要表现出骄傲……要避免法律诉讼和政治争议，同时要时刻避免进入公共视野中……”。事实证明，这些看似呆板且说教意味浓重的忠告，却的确使得美第奇家族的后人们从中获益颇多。

1429 年，乔瓦尼·美第奇与世长辞。整个佛罗伦萨市民都自发地组织起来，以悼念这位谦逊的赞助人。美第奇家族的所有继任者都将铭记，正是在先祖乔瓦尼的力挽狂澜之下才会有美第奇家族如今的无限荣光，他是美第奇王朝当之无愧的先驱。

争城

1389 年 9 月 27 日，伴随着一声婴儿的啼哭，科西莫·迪·乔凡尼 · 德 · 美第奇（Cosimo di Giovanni de' Medici）降临到人世。作为乔瓦尼 · 迪 · 比奇 · 德 · 美第奇的长子，科西莫自然可以称得上是“含着金钥匙出生”，但是显然富裕且安逸的家庭条件并没有使得他变得骄奢淫逸。在父亲的安排下，科西莫自幼便接受了良好的教育。他不但学习了德语、法语、拉丁语、希伯来语、希腊语等一系列语言，还得以有机会接触到一系列古典文化与古典理念。在他稍大一些的时候，乔瓦尼便习惯于在处理银行客户业务的时候将他带在身边，以培养科西莫在投资理财方面的才能。此外，作为一名实干家，乔瓦尼深知亲身实践与理论知识同等重要。也正因为如此，科西莫经常会被父亲委以重任。1414 年，美第奇家族的老朋友——教皇约翰二十三世深陷危机。他在同年 10 月底的康斯坦茨会议中被指控传播异端邪说、买卖圣职、毒杀前任教皇亚历山大五世等一系列罪名。作为约翰二十三世的金融顾问，美第奇家族自然需要派出代表随同前往。乔瓦尼毫不犹豫地让科西莫担此重任，此时的他也不过才 25 岁。而事实也证明科西莫也的确没有让父亲失望，虽然他无力改变会议中教皇约翰二十三世被宣告废黜的事实，但是他在场的表现却给众人留下了极为深刻的印象。1419 年 11 月 22 日，约翰二十三世去世。不久之后，他又遵照的父亲安排前往美第奇罗马分行担任经理一职。此后的三年里，他除了偶尔抽出时间回家探亲外，科西莫将自己的全部精力都投入到家族业务中。如同乔瓦尼教导他的一样，科西莫为人行事也十分低调。在公共场合中，他从未带领过哪怕是一名随从招摇过市，至于着装方面也是尽可能地简单朴素。当有人向他咨询意见时，科西莫也总是先认真聆听来访者的问题，继而简短而又直接地给出自己的答案。尽管科西莫的这种为人处世的风格常常会让人觉得他性格冷淡，但是整个佛罗伦萨的市民们仍对这个年轻的美第奇充满了好感。



◀拥有“佛罗伦萨国父”之称的科西莫·迪·乔凡尼·德·美第奇

1429 年，科西莫的父亲乔瓦尼 · 美第奇离世。作为长子，他一手接过了执掌家族的大权，而摆在科西莫面前的局势却危机重重。虽然此时美第奇家族的财力与权势在父子两代人的努力之下蒸蒸日上，但是也正因为如此使得他们受到了佛罗伦萨城中的老牌贵族势力——阿尔比奇家族（House of Albizzi）的妒恨。尽管美第奇家族一再保持低调，以防止引起其他世家大族的无端猜忌和不必要的麻烦。然而随着美迪奇家族银行业务的快速增长，加之在其赞助之下圣母百花大教堂穹顶的建造工程也进展顺利，都无一不引起阿尔比奇家族的戒备。后者在伺机等待机会以一劳永逸地解决这个潜在的竞争对手，而不久后，他们便如愿以偿了。

在介绍美第奇家族的这场新一轮危机之前，我们不妨先来简单了解一下彼时意大利的政治体制。在西罗马帝国沦陷之后，由于种种原因，当时的意大利并非是统一的国家。其下诸多城市——例如佛罗伦萨、威尼斯、热那亚、米兰等都拥有高度自治权，而这些城邦的领导人（绝大多数情况下是由当地贵族与大商人所担任）有权利决定实行何种政治体制，俨然就是一个个盘踞在亚平宁半岛之上的小王国。与当时错综复杂的西欧政局一样，这些城邦往往也会因自身利益而结为同盟或大动干戈，佛罗伦萨和卢卡便是一对不共戴天的死敌。作为丝绸之路最重要的货物中转站，意大利的诸多城市依靠着自身得天独厚的地理优势而获利颇多，这其中以佛罗伦萨和卢卡为甚。为了能在贸易战中获得绝对优势，两座城市间发起过无数战争，但结果都不了了之。当时在阿尔比奇家族的强硬要求之下，佛罗伦萨已经和米兰陷入了战争泥沼，而 1429 年其家族领导人又极力游说执政团向米兰的盟友，同时也是佛罗伦萨最大的敌人卢卡开战。尽管城市上下都对阿尔比奇家族的这一决策表示由衷的支持，但科西莫却清醒地的认识到他们没有丝毫取胜的可能。卢卡城不但地处易守难攻的山地地形，同时还拥有罗马帝国时期修建的军事要塞，根本无法轻易将其攻陷。可即便如此，他还是同意加入在紧急状态下成立的十人战争委员会。本着“敌人的敌人就是朋友”的政治原则，米兰公爵菲利波 · 玛丽 亚 · 维 斯 孔 蒂（Filippo Maria Visconti，1392 年 9 月 3 日 -1447 年 8 月 13 日）决定向卢卡增派以指挥官弗朗切斯科·斯坦 尔 扎（Francesco Sforza,1401 年 7 月 23 日 - 1466 年 3 月 8 日）为首的雇佣兵团。弗朗切斯科及其部下向来以骁勇善战而闻名，佛罗伦萨十人战争委员会自知其兵力根本无法与之抗衡，万般无奈的情况下他们只得通过花费五万弗罗林币（1252 年热那亚和佛罗伦萨铸造的金币，重达 3.5 克左右，足金）以收买米兰的雇佣兵将领。尽管暂时解决了燃眉之急，但是战争局势对于佛罗伦萨人来讲其实依然没有太大的改观，米兰公爵菲利波随即委派了另一个天赋异禀的军事将领尼科洛 · 皮奇尼偌（Niccolo Piccinino,1386 年至 1444 年 10 月 15 日）前去对抗佛罗伦萨军队。为了应战，十人战争委员会最终决定采



▲效忠于米兰公爵的雇佣兵首领弗朗切斯科·斯坦尔扎是意大利著名的军事将领，后期在科西莫及美第奇家族的帮助之下，斯坦尔扎成为米兰的信任公爵。

取一种极其复杂的战争策略——即通过引流塞尔基奥河河水以冲垮卢卡的防御工事，继而趁机发起进攻。但可惜的是卢卡守军已然猜到了佛罗伦萨的这项计谋，他们趁夜色派出士兵潜入佛罗伦萨军中，一举推翻了用以阻挡河水的水坝。佛罗伦萨人非但没能击垮敌人反而自受其害，汹涌而下的水流瞬间淹没了整个营地而造成其惨败。1430 年秋天，科西莫自知佛罗伦萨已基本无法挽回自身在战争中所处的劣势。他以希望其他人也能有机会为战争出谋划策为由辞去了自己在十人战争委员会中的职位，动身前往维罗纳。

科西莫的远走为处心积虑想要陷害他的阿尔比奇家族留下了话柄，一时间有关“科西莫本人收买雇佣军首领，企图入侵佛罗伦萨并推翻政府”的谣言开始不胫而走，这背后的始作俑者自然不必多说。对科西莫和美第奇家族的诋毁的确取得了一定的成效，部分人对这则流言的内容深信不疑。还有一部分佛罗伦萨贵族虽然对此将信将疑，但是考虑到此举有可能一举铲除掉一个强有力的竞争对手，因此倒也十分乐意听信谣言。不过好在美第奇家族在佛罗伦萨下层市民中拥有极高的威望，加之科西莫本人也有很多极具社会影响力的好友，所以阿尔比奇家族想要一举击垮后者也并非易事。然而 1432 年，形式却发生了逆转，这一年尼科洛·达·乌扎诺（Niccolo da Vzzano,1359-1432）不幸去世。在尼科洛生前，他一直在尽其所能地维持佛罗伦萨城内几大贵族间微妙的平衡，以防止其中一方势力过大而使得共和国陷入独裁统治。考虑到前者的权势，即便是像阿尔比奇这样历史悠久的家族也不得不暂缓对美第奇家族的阴谋。但现在障碍业已解除，阿尔比奇家族势必不会放过这样的大好时机。很快，对美迪奇家族的新一轮声讨又传遍了佛罗伦萨城的大街小巷。与之前相比，这一次的谣言要更为恶毒，也更具目的性。为了瓦解下层人民对美第奇家族的拥护与好感，阿尔比奇家族诬陷科西莫“平时穿着朴素仅仅只是出于防止民众对其通过不法途径敛财的注意。至于为何热衷于赞助慈善事业和公共建筑项目，也不过是一个放高利贷的人在用钱买良心罢了。”对于这些言论，科西莫并没有做任何辩解。如同此前从十人战争委员会卸任一样，他选择暂时离开佛罗伦萨，前往维罗纳暂避风头。然而不发声并不代表着科西莫将不会采取任何实质性举措，他已经敏锐地察觉到此前对自己的一系列口诛笔伐不过是即将到来暴风雨的前奏。在他的安排下，美第奇家族在佛罗伦萨城中的财产开始有计划的对外转移。一切都正如科西莫所预料的那样，此时阿尔比奇家族的领导人——里纳尔多·德利·阿尔比奇（Rinaldo degli Albizzi，1370-1442）采取了下一步行动。在其秘密安排下，阿尔比奇家族操纵了 1433 年九月份的执政团选举。结果在当月的九名执政官中，有包括首席执政官在内的七人都明确地表示将会支持里纳尔多和阿尔比奇家族。后者认定时机已经成熟，于是在九月份的第一周向科西莫发出紧急召唤，要求其迅速返回佛罗伦萨。对此，科西莫早有心理准备，他于 9 月 4 日如约抵达市政厅。当科西莫向首席执政官贝尔纳多·瓜达尼（Bernardo Guadagni,1367 年 -1434 年）询问召见自己的原因时，后者以“有要事需要科西莫共同商讨，但需等到三天后执政团正式召开会议时才能告知具体细节”为由含糊的搪塞了过去。从市政厅返回美第奇银行后，科西莫加快了资产转移的步伐，而这确实是明智之举。7 日上午，执政团如期召开了会议。当科西莫到达市政厅时，突然被侍卫队长押送进了领主宫内最高的牢房。彼时的政治斗争虽不及古罗马帝国时期那样血腥残酷，但是暗杀活动仍屡见不鲜。在科西莫及其家人与故友的一再要求之下，他被允许食用从巴尔迪宫送来的饭菜以防止其政敌对他实施下毒。此外他每日还需时刻提防自己被人从钟楼最高牢房的窗户推下去，这种担心并非是科西莫多心，而实际上的确是有前车之鉴。在阿尔比奇家族的授意下，科西莫被严令禁止与外界交换任何信息。9 月 9 日，执政团敲响了领主宫上方的牛钟，召集全体佛罗伦萨市民前来商讨对科西莫的判决。里纳尔多派遣雇佣兵提前进驻广场，从而将美第奇家族的支持者和朋友们拒之门外。根据科西莫本人的回忆，他从市政厅的顶楼向广场望去，不过只有不超过 23 人被允许入场。当执政团秘书代表执政官询问这些公民是否愿意成立一个由 200 人组成的最高司法委员会以“代表人民利益进行改革时”，所得到的答案自然是同意。此外，里纳尔多还收到了另外一个好消息。两名科西莫的支持者在酷刑之下屈打成招，最终不得不之人前者确实有勾结他国实力以颠覆佛罗伦萨共和国政权的罪名。阿尔比奇家族大喜过望，他们认定美第奇家族势必在劫难逃，可接下来事态的走向却远不是他们所预期的那样。经过司法委员会的商讨后，其成员显然无法产生一个统一的审判结果。有人赞同判处科西莫死刑，有人却认为应当判处其流放，甚至有人赞同他应该被无罪释放。由于迟迟无法达成一致，因此对科西莫的最终判决只得暂时搁置，而这无疑为他的家人赢得了宝贵的时间。美第奇家族银行拥有很多忠实客户，其中不乏欧洲各国的贵族政要。应美第奇家族的请求，这些人开始陆续向佛罗伦萨政府施压，以表示对科西莫的支持。虽然里纳尔多此时手握对科西莫不利的证词，但是几乎没有人肯相信其真实性。最终，阿尔比奇家族只能接受无法判处科西莫死刑的事实。此时，尽管科西莫被严格看管了起来，可是在一名名叫费代里戈·马拉沃尔蒂（Federigo Malavolti）的守卫的帮助下，他还是了解到整个事态的进程。科西莫深知此时的执政团已经对自己束手无策，他要求家人和首席执政官贝尔纳多摊牌，询问后者需要什么样的代价才能使自己恢复自由。可能是出于担心事情败露的原因，贝尔纳多仅仅开出了 1000 弗罗林币的贿金。毫无疑问，

他失去了一个改变其贫困财政状况的大好时机。即便他借机索取更多，美第奇银行也势必会满足他的全部条件，事后科西莫无不讽刺的称贝尔纳多不过是一个“软弱无能的人”。

尽管免于死刑，但科西莫最终还是被判处流放。可这样的判决结果却令他本人以及美第奇家族感到满意，因为他们有足够的信心在时机成熟的时候重返佛罗伦萨。此时科西莫正悠哉游哉的漫游于帕多瓦和威尼斯，享受着两地贵族高官对他的礼遇。反观里纳尔多和阿尔比奇家族，形式则显得要严峻得多。由于佛罗伦萨城日常政府开支和雇佣军的佣金大多由美第奇银行负责，此时科西莫已经将家族在城中的全部财产转移完毕，执政团对日益混乱的财政局面根本束手无策。因为缺少必要的资金，直接导致了 1434 年夏天佛罗伦萨输掉了与米兰之间的一场至关重要的战争，人民愤怒与不满的情绪直接飙升到极点。此时已经有美第奇家族的支持者出面请求其回国主持大局，但科西莫时刻谨记着父亲乔瓦尼对自己的教导——“等待着被召唤”。里纳尔多不得不承认，自己家族对佛罗伦萨的统治已然走到了尽头，但他们仍想做困兽之斗。自从佛罗伦萨败给米兰一役之后，新兴组建的执政团几乎全部都是美第奇家族的拥护者。对于阿尔比奇家族来讲，这是绝对无法接受的。除此之外，新任执政团不顾阿尔比奇家族的威胁向科西莫发出回国邀请，更是增加了后者的恐惧。1434 年 9 月，里纳尔多接到了执政团的召唤。他一口咬定这和一年前针对科西莫本人的阴谋一样，不过是想将其囚禁起来的技俩罢了。心急如焚的里纳尔多准备孤注一掷，他急忙赶回阿尔比奇宫召集了 500 名侍卫，准备通过武力攻打市政厅，并将所有美第奇家族的支持者控制起来。这个计划起初确实取得了一定的成效，里纳尔多和他的手下一度占领了圣阿波利纳雷广场（Piazza Sant' Apollinare），并准备向领主宫发起最后攻势。千钧一发之际，美第奇家族的同情者——教皇欧金尼乌斯四世（Eugene IV,1383 年 -1447 年 2 月 23 日）委派的代表，枢机主教乔瓦尼·维泰斯基（Giovanni Vitelleschi,1396 年 -1440 年 4 月 1 日）及时赶到，制止了前者的疯狂行径。两天后，在维泰斯基和另外两名教皇代表的主持下，佛罗伦萨市民即刻组建了另外一个由 350 人组成的最高司法委员会，最终针对科西莫及美第奇家族的全部指控和处罚被宣布撤销 · 这简直是一年前所发生的一切的翻版，只不过拥有一个截然不同的结局。当科西莫接到佛伦罗萨执政团的正式回国邀请后，便即刻决定举家回归故里。1434 年 9 月 28 日，在美第奇家族遭到流放的一周年之际。科西莫和他的家人如同英雄一样凯旋归来，谦逊地接受了来自各方的祝福与欢迎。



▲与美第奇家族同时代的阿尔比奇家族是佛罗伦萨的另一大政治势力，后者甚至一度设计将美第奇家族从佛罗伦萨共和国内流放，但其统治最终以失败而告终并且也遭到了同样的命运。

与之形成鲜明对比，阿尔比奇家族则受到了他们应有的惩罚。其家族领导人里纳尔多和他的儿子及其后人被严禁踏入佛罗伦萨共和国领土一步，其他曾参与陷害美第奇家族的贵族也遭受到同样的判决，甚至有些被处以全家流放。阿尔比奇家族对这座古老城市的影响力已然不复存在，一个属于科西莫的时代注定即将来临。

佛罗伦萨国父

伴随着美第奇家族的回归，佛罗伦萨城的日常生产生活也逐渐重回正轨。在经历了阿尔比奇家族掀起的这场政治风波后，科西莫决心扩大家族在共和国内的影响。谙熟城邦政治的它深知，倘若自己妄图通过改变佛罗伦萨整体以稳固美第奇家族的统治地位，哪怕仅仅只是成立委员会对其进行讨论，都势必会引起国内贵族和平民的强烈反对，甚至最终还有可能使家族再度沦陷的风险，相比之下，秘密地操纵执政团选举，通过培植忠于美第奇家族的执政官以实现其政治诉求的方式要更为安全且高效。必须公正地指出，科西莫在打击敌对势力时也曾采取过并不光明正大的政治手段。佛罗伦萨共和国的商人，甚至是科西莫本人的盟友，都曾对其通过操控税收打击异己的方式而颇有微词。乔普 · 普奇，作为美第奇银行的经理人，曾担任过佛罗伦萨共和国税务官一职。在其任职期间，曾



▲意大利的著名景点之一美第奇宫是美第奇家族在佛罗伦萨共和国的府邸，这一建筑由米开罗佐 · 迪 · 巴多罗米欧设计，堪称是最具代表性的文艺复兴风格建筑之一。

动用权力为科西莫低价收购了大量被流放人员的地产，且通过买卖政府债券为后者聚敛了大量财富。1458 年，佛罗伦萨的商人及地产拥有者听闻政府即将征收新一轮赋税，继而掀起了一场反对美第奇家族的运动。这一事件声势之大，使得科西莫不得不安排家人先行前往帕维亚暂避风头，他和妻子则留在国内静观其变。最终在其巧妙地周旋下，事情得以和平解决。美第奇家族及科西莫非但没有因此受到冲击，反而更加巩固了其在佛罗伦萨共和国的领导地位。一切都正如教皇庇护二世艾伊尼阿斯 · 西尔维乌 · 德 · 比科罗米尼（Aeneas Silvius de' Piccolomini,1405 年 10 月 18 日 -1464 年 8 月 14 日）所评价的那样："政治问题在他（指科西莫）家里解决，他所选定的人在政府中任职，他决定战争还是和平，连法律也在其控制范围内。除了缺少一个名号外，他就是真正的帝王。"

除了这段小插曲外，美第奇家族对佛罗伦萨共和国的统治总体上还是令人满意的，而科西莫也始终致力于提升这个国家的国际影响力。1438 年 1 月 8 日，希腊东正教和罗马天主教大会在意大利北部城市费拉拉召开。然而因为城市突发疫情、财政支出等一系列问题的制扰，使得时任教皇欧金尼乌斯四世不得不考虑迁移会议地址。科西莫深知这场关乎于基督教两大派别未来走向的会议的重要性，倘若能有幸承办，势必会对本国的国际地位的提升和经济发展产生极为重要的影响。早在会址定于费拉拉而非佛罗伦萨时，科西莫便对这一决定而耿耿于怀。因此当他得知教皇陷入窘境后，便即刻向其递出了橄榄枝。科西莫不但向欧金尼乌斯四世保证了佛罗伦萨城的卫生条件和完善的基础设施建设，同时还决定免费为所有与会人员提供食宿。除此之外，他还同意美第奇银行会在会议期间每月向会议代表提供 1500 弗罗林币的贷款。对于这样丰厚的条件，教皇自然没有理由去拒绝。1439 年，欧金尼乌斯四世宣布大会将改在佛罗伦萨共和国内继续进行，而科西莫也信守了他此前的全部承诺。最终，东正教和天主教在经过漫长且复杂的讨论后，终于在一系列敏感的宗教问题上达成一致，涉及到全基督教和解条款的相关重要文件也于同年的 7 月 5 日签署完毕。虽然之后不久出于种种原因，东西基督教再度分裂，两者达成的种种条约最后都变成了一纸空文，但一切都诚如科西莫所预言的那样——佛罗伦萨共和国最终成了这场会议的最大赢家。共和国的商业贸易不但因此获利颇丰，在大量希腊学者随东正教代表团前来后，本国的文艺复兴气息也较此前更为浓厚了。

除领导美第奇银行和统治佛罗伦萨外，科西莫在闲暇之余也没有忘记发展自己的兴趣爱好——收藏古典手稿与藏书。由于科西莫自幼便接受过良好的人文主义教育，加之彼时意大利文艺复兴风潮的熏陶，因此他会醉心于这一领域也自然就不足为奇了。尼科洛 · 尼科利（Niccolo Niccoli,1364 年 -1437 年 1 月 22 日），一个佛罗伦萨富有羊毛商的儿子，同时也是科西莫的好友之一。此人可谓是一个狂热的古典艺术品收藏家，其藏品种类从手稿、图书到雕塑、钱币等不一而足。也正是在尼科洛的影响下，科西莫开始了自己收藏生涯。倘若没有其父亲乔瓦尼的干预，二人甚至计划前往圣地去搜寻希腊手稿。1437 年尼科洛去世前，他提出要将生前收藏的近 800 多册古典藏书无条件的赠与科西莫，两人之间的友情由此也可见一斑。在佛罗伦萨承办完希腊东正教和罗马天主教大会之后，科西莫萌生了建立柏拉图研究院的想法。此时他本人的藏书量已经相当可观，几乎囊括了古典全部时期的著作。倘若有朋友向他提出想要借阅图书的请求时，科西莫对此从不会吝啬，因而他的私人图书馆也就成为了欧洲历史上的第一个开放性藏书室。

赞助艺术家是科西莫的另外一大爱好。文艺复兴时期的艺术家，至少在谋生层面，与现代的艺术从业者有较大的差别。受限于经济条件，彼时的平民阶层势必没有能力去消费艺术品，因而艺术家们想要继续创作并得以维持生计就唯有依附于教会、皇室或上流社会人士，而后者往往也很乐意将自己的部分财富转换为艺术品以彰显自己的品味。在这一点上，富可敌国的科西莫自然也不例外。据记载，他曾花费约 60 万左右的弗罗林金币于艺术赞助，可谓是意大利乃至整个欧洲最慷慨的赞助人。与同时代的其他金主所不同的是，科西莫从不会因为自己雇主的身分而对受雇艺术家百般刁难，他充分尊重每个人的创作风格和私人生活习惯，并且还能忍受这些天才令人捉摸不透的古怪性格。也正是基于这种礼贤下士的做法，才使得包括菲利波 · 里皮（Filippo



▼▲多纳泰罗的雕像大卫是其最为知名的代表作品之一，但前者也曾因此而险些遭受图圄之灾。



Lippi,1406 年 -1469 年 10 月 8 日)、多那托·迪·尼科罗·迪·贝托·巴地（Donato di Niccolo di Betto Bardi,1386 年 -1466 年 12 月 13 日，绰号“多纳泰罗”，Donatello）和美第奇家族的老朋友菲利普·布鲁内莱斯基这样在外人眼中看似桀骜不驯的艺术大师成为他的座上宾。事实证明，这些人的私交其实并不广泛，关系密切的朋友更是少之又少，但是他们却始终与科西莫保持着长久且真挚的友谊，而这一切都并非是毫无理由的。虽然彼时的意大利已经步入文艺复兴时期，普通大众的思想和审美较中世纪相比已经有了长远的进步，但人们仍很难接受一些一流艺术家们超前的艺术思想，这往往会使后者被误解，有时甚至会身陷囹圄。每当受雇于科西莫的艺术家遭到众人的质疑时，他都会第一时间站出来予以支持。多纳泰罗是科西莫最为尊敬的艺术家之一，他曾委派前者制作了大量艺术品，这其中包括闻名世界的雕塑——大卫。作为继古罗马之后的第一座直立裸体男性塑像，该艺术品的横空出世自然引起了舆论的一片哗然。这件表现少年大卫斩杀巨人歌利亚的雕像以一个头戴牧人帽、手握长剑的裸体牧童形象为主体，其下方还装饰着一根延伸至大腿的羽毛。多纳泰罗的这件作品被指控为有鸡奸、同性恋的嫌疑。在 15 世纪这是一项极其严重的罪名，当时佛罗伦萨共和国共有 14000 左右的人因此被法庭裁决。面对铺天盖地的批评，科西莫坚定地站在了多纳泰罗的一方，这才得以保住后者的名声和这件艺术瑰宝。后世的历史学家和艺术评论家都对其这一做法赞赏有加，他们认为正是由于科西莫对艺术家的保护以及给予他们自由创作的空间，才使得这些艺术大师们得以突破天主教会和世俗思想的陈规，继而极大地扩展了文艺复兴时期艺术领域的发展。



▲米兰公爵菲利波·玛丽亚·维斯孔蒂

1447 年，科西莫不得不暂时搁置自己的业余爱好，这一年的意大利政局发生了一件大事——米兰公国政变了，而这一事件的起因还要从米兰公爵菲利波·玛丽亚·维斯孔蒂讲起。根据史书记载，维斯孔蒂不仅相貌丑陋、身体残疾，而且精神方面似乎也存在问题。他极易受惊，生性多疑，还热衷于用恶作剧捉弄臣子为乐。然而尽管如此，维斯孔蒂却是一名出色的政治家。正是在他的谋划下，米兰公国收复了伦巴第失地，将领土范围成功扩展至托斯卡纳地区。公爵一生曾迎娶过两任妻子，但最终都未能得到一个子嗣，他惟一的继承人是与一个情妇生下的女儿——比安卡·玛丽亚·维斯孔蒂（Bianca Maria Visconti,1425 年 3 月 31 日 -1468 年 10 月 28 日）。当时欧洲大陆仍普遍盛行中世纪时期的继承法，这意味着迎娶比安卡的人将会得到米兰公国的统治权，因此前来向维斯孔蒂公爵提亲的人自然是趋之若鹜，而这其中最为执着且坚定的可能非弗朗切斯科·斯福尔扎莫属。

与比安卡一样，斯福尔扎同样也是私生子出身。他的父亲——穆奇奥·斯福尔扎（Muzio Sforza,1369 年 5 月 28 日 -1424 年 1 月 4 日）是一个雇佣军首领，他曾率领着麾下士兵为那不勒斯和教皇效力，后来为了救一名不慎落水的年轻侍者而淹死于佩斯卡拉河。1424 年，当时年仅 22 岁的斯福尔扎继承了父亲的衣钵，继续带领着雇佣军团南征北战。在运筹帷幄方面，斯福尔扎的确拥有极高的天赋，其声明威震整个意大利，就连教皇庇护二世都评价他是一个“天资聪慧，健壮威武的人”。按照常理来讲，斯福尔扎的出身很难得到维斯孔蒂公爵的认可，但是后者出众的指挥才能以及强大的军力使得他经过再三考虑之后最终答应了斯福尔扎的请求。然而在最为关键的继承问题上，维斯孔蒂公爵仅仅只是简单模糊地做出了一些承诺，而这也为后来发生的一切埋下了祸根。

1447 年，维斯孔蒂公爵逝世。在临死之前，他指派阿拉贡国王阿方索五世（Alfonso V el Magnánimo，1396 年 -1458 年 6 月 27 日）为自己的继承人。当斯福尔扎得知这一消息后，自然无法接受这个决议。不久，德国公然宣称自古以来便享有统治米兰的权力，而意大利的另外一个城邦威尼斯则坚决反对别国势力插手伦巴第地区的事务，局势开始变得更为复杂且紧张。显然居住在米兰的公民们有其自己的政治主张，就在维斯孔蒂公爵逝世的同年，米兰宣告其政体由公国转变为共和国。

从传统意义上来讲，威尼斯是佛罗伦萨共和国最为忠诚的盟友，而米兰公国则是其不共戴天的仇敌。但诚如温斯顿·丘吉尔（Winston Churchill，1874 年 11 月 30 日 -1965 年 1 月 24 日）所说的那样，在政治博弈中“没有永远的朋友，没有永远的敌人，只有永远的利益”。科西莫虽不可能听过这位英国前首相的至理名言，但是他一定谙通此道。此时，威尼斯和佛罗伦萨之间的同盟关系实际上已出现间隙。随着贸易范围的不断延伸，威尼斯得以能够在东地中海地区进行领土扩张，这意味着其势必会与定居在黎凡特地区的土耳其人爆发军事冲突，而后者恰恰是佛罗伦萨共和国的贸易伙伴之一。除此之外，威尼斯的舰队规模的日益强大也引起了科西莫的忧虑。倘若坐视其不断发展，佛罗伦萨在意大利的领导地位就极有可能因此而易主。相比较于威尼斯，此时米兰则是一个更为理想的政治同

盟。后者不但可以有效遏制威尼斯的发展，而且还有另外一个更为重要的原因——米兰可以保证意大利免于战乱之祸。即便是对经商一无所知的人也知道一个最为简单的道理，和平的社会环境对于商贸来讲是至关重要的。而此时，斯福尔扎也派遣手下尼科代莫 · 特兰凯迪尼 · 达 · 蓬特雷莫利（Nicodemo Tranchedini da Pontremoli）出任米兰驻佛罗伦萨大使一职，而后者对于科西莫的一系列主张也表示大力支持。现在美第奇家族的当务之急，便是说服佛罗伦萨共和国内的全体公民。

尽管美第奇家族在佛罗伦萨共和国内享有极高的政治地位，但是想要说服民众，抛弃他们老旧的“敌人——盟友”理念也绝非是一件易事。在很长一段时间内，科西莫都将自己的全部精力用来劝服民众接受米兰递来的橄榄枝，但结果却令他本人倍感失望。然而事情最终还是出现了转折，受到冷遇的威尼斯人不堪科西莫的外交政策，他们决定与那不勒斯王国结为同盟，一同入侵托斯卡纳地区。科西莫抓住了这一有利时机，他亲自前往市政厅，当着威尼斯驻佛罗伦萨大使的面，痛斥了这一行径。同年八月，佛罗伦萨共和国正式与米兰签署了盟友条约。可想而知，威尼斯断然不会对此坐视不理，后者很快与东罗马帝国皇帝达成了协议。根据双方的协议内容，威尼斯希望罗马皇帝取消佛罗伦萨商人在其领土范围内的一切特权。一时间，东罗马帝国和威尼斯境内的佛罗伦萨商人无一例外地接到了驱逐的命令。此外，威尼斯人也并未忘记意大利政治斗争的常用手段，他们买通了一些佛罗伦萨公民在本国内煽动民众反对美第奇家族的统治。面对前者咄咄逼人的姿态，科西莫自然不会坐视不理。在他的授意之下，美第奇家族银行停止了在威尼斯境内的全部业务，并转而在米兰开设了一家新的分行。另外，面对东罗马帝国皇帝的强硬姿态，科西莫决定经由一些负责东方商业事宜的经理人的帮助，最终争取到了与土耳其的贸易特权。法国，作为佛罗伦萨共和国的另外一个重要的盟友，美第奇家族自然不会忘记向其寻求援助。科西莫派遣与尼科代莫 · 特兰凯迪尼 · 达 · 蓬特雷莫利同样精于外交谈判的阿尼奥洛 · 阿恰尤奥利 (Agnolo Acciaiuoli，不详 -1467 年) 前往法国，在他的周旋下，双方最终于 1452 年 4 月签署了条约。条约所涉及到的内容极为广阔，其中包括当佛罗伦萨共和国与米兰遭到攻击时，法国将委派援军进行协助；法国承认斯福尔扎为米兰公爵；当法国向那不勒斯王国宣战时，佛罗伦萨与米兰双方均不会做出任何干涉。

事实证明，佛罗伦萨共和国与法国签署的协议引起了威尼斯与那不勒斯王国的忧虑。为了掌握战争的主动权，后者决定趁法国忙于与英国的战争无暇插手意大利政事之际，率先向佛罗伦萨与米兰宣战。在阿方索国王的私生子——堂 · 费兰特 (Don Ferrant) 的率领下，联军向着托斯卡纳地区进发，而这直接引起了佛罗伦萨共和国内的一片哗然。一时间，城内的民众纷纷要求美第奇家族采取自救措施。尽管科西莫本人仍表现得极为淡定，但实际上他本人也同样忧心忡忡。为了帮助盟友米兰和佛罗伦萨共和国自己筹备到足够的金钱以抵御联军的攻势，他不得不采取提高赋税的举措，但是这也直接导致共和国内敌视美第奇家族的势力与日俱增。此外，法国的查理七世（Charles VII，1403 年 2 月 22 日 — 1461 年 7 月 22 日）此时正在为“英法百年战争”而焦头烂额，因而根本无法顾及盟友佛罗伦萨的请求。一系列打击最终使得科西莫病倒，并不得不在家卧床休息。面对佛罗伦萨公民对美第奇家族铺天盖地的批评和对和平的渴求，科西莫本人的部分密友也不得不暂时减少与美第奇家族的联系。但是好在，事态最终开始逐渐向着好的一面发展。经过阿尼奥洛 · 阿恰尤奥利的不断游说，法国安茹家族的勒内（Rene of Anjou，1409 年 1 月 16 日 -1480 年 7 月 10 日）决定应美第奇家族的请求，派兵前往意大利解围。最为报答，美第奇家族将支持他将阿方索的阿拉贡家族赶出那不勒斯的领土。面对法国人的强硬姿态，威尼斯和那不勒斯王国自然不敢轻举妄动。1453 年 5 月，另外一个好消息传来，东罗马帝国的首都君士坦丁堡在土耳其人的攻击下最终沦陷。虽然存在着教派分歧，但是东罗马帝国仍然是基督教世界的一分子。面对土耳其的威胁，意大利的佛罗伦萨、米兰、威尼斯以及教皇国决定于 1454 年 8 月组成新的同盟，即“最神圣的联盟”(a Most Holy League) 以共同抗击异教徒。可以想





▲长达 116 年之久的英法百年战争最终以法国取得胜利而告终，女英雄圣女贞德便是经由此战争被世人所铭记。

象，对于科西莫这样的政治老手而言，他永远不会对任何标榜着“最神圣”三个字的任何同盟表现出一丝信任，但是他深知意大利可以依仗于此以获得相对较长的和平环境。教皇曾向科西莫提出要求，希望佛罗伦萨可以提供两艘装备着物资和人员的大船以作为远征土耳其的工具。但最终在科西莫含糊其辞的推诿下，事情最终不了了之。意大利最终不仅迎来了长达五十年之久的和平，而且其中最大的赢家当属佛罗伦萨和科西莫本人，美第奇家族银行的业务以及经营范围也得以进一步稳固并扩大。

家族生意以及政治斗争所带来的疲惫，外加岁月的侵蚀，使得科西莫这个曾经多次拯救美第奇家族于水火中的年轻人开始渐渐老去。此时的他不仅要忍受痛风所带来的肉体上的折磨，在精神上还不得不接受家人接连去世的沉重打击。他最为器重的儿子乔凡尼 · 迪 · 科西莫 · 德 · 美第奇（Giovanni di Cosimo de’Medici，1421 年 6 月 3 日 -1463 年 9 月 23 日）以及最为喜爱的孙子科西米诺（Cosimino）都相继去世，这使得他本就尖刻的性格变得更加消极且让人难以捉摸。1464 年 6 月，尼科代莫 · 特兰凯迪尼 · 达 · 蓬特雷莫利前往美第奇宫拜会科西莫，后者向其坦言称自己即将不久于人世。结果完全如他所料，两个月后的 8 月 1 日，科西莫便不堪病痛的折磨去世，享年 76 岁。鉴于其生前为佛罗伦萨共和国所做出的种种贡献，执政团决定授予他“国父”（Pater Parriae）这一至高无上的称号。遵照科西莫的遗嘱，他要求自己的葬礼不需要任何“浮华的仪式”。但仍足够壮观。最终，科西莫的遗体被安置于圣洛伦佐教堂，埋葬在圣殿尽头的大理石纪念碑下。此外，在教堂的高坛之上，还竖立着整座建筑内惟一一座由安德烈·德尔·韦罗基奥（Andrea del Verrocchio，约 1435 年 -1488 年）设计，以用来纪念科西莫的纪念碑，碑文内容如下：

" 这里安葬的是
科西莫 · 美第奇
依公共法令
尊称其为国父
享年
75 岁 3 个月零 20 天 "



▲圣洛伦佐教堂



“痛风者”

科西莫·德·美第奇在生前曾有三个儿子，分别是长子皮耶罗·迪·科西莫·德·美第奇（Piero di Cosimo de' Medici，1416 年 9 月 19 日 -1469 年 12 月 2 日），次子乔凡尼·迪·科西莫·美第奇（Giovanni di Cosimo de' Medici，1421 年 6 月 3 日 -1463 年 9 月 23 日）以及私生子卡洛·德·美第奇（Carlo de' Medici,1428 年 -1492 年 5 月 29 日）。在选定家族继承人的问题上，科西莫原本更青睐于次子乔瓦尼，而这并非是出于一个父亲的偏心。他的长子皮耶罗的身体健康状况在成年初期便不甚理想，也正因为如此使得他拥有了“痛风者”(il Gottoso) 这一并不优雅的绰号。相比之下，乔瓦尼的各项条件则更为理想，科西莫坚信他一定能够继任家族事业以及佛罗伦萨共和国的未来。正是出于这种考量，使得科西莫极为重视对乔瓦尼的综合教育。他首先曾在美第奇家族银行的费拉拉分行工作过一段时间，随后在父亲的委派下担任过执政官以及佛罗伦萨驻教廷大使的职务。事实证明乔瓦尼的学习以及工作能力确实极为出众，他完全有能力接管美第奇家族历经数代所打造的商业帝国。然而这并不能说明乔瓦尼无欲无求，在忙于各种事务的同时，他并没有忘记享受生活。美食与女色是乔瓦尼的两大嗜好，而他本人也始终被体重严重超标的问题所困扰，这也导致他的健康水平直线下降。尽管经常有人劝诫乔瓦尼通过节食法进行减肥，但是他依旧我行我素。终于在 1463 年的 9 月 23 日，乔瓦尼因突发心脏病去世，享年 42 岁。

得知儿子去世的消息自然令科西莫悲痛万分，但是他知道



▲ “痛风者”皮耶罗·迪·科西莫·德·美第奇

当务之急是要尽快敲定新任继承人的问题，原本并不被父亲看好的皮耶罗终于得以有机会一展身手。在处理银行业务的方面，他的天赋虽不及科西莫与乔瓦尼，但是皮耶罗严谨的办事态度是常人所难以匹及的。他会亲自督办一切业务，哪怕最为微小的细节也不例外。除此之外，皮耶罗还和妻子卢克雷齐娅·托尔纳博尼（Lucrezia Tornabuoni,1427 年 6 月 22 日 -1482 年 3 月 25 日）一道养育了五个身体健康的子女，而这无疑对延续美第奇家族的命脉有着非凡的意义。然而，尽管大多数佛罗伦萨公民对于皮耶罗的继任予以了支持，但是在一切涉及到政治利益的问题上，任何事情都断然不会如此一帆风顺。这一次企图颠覆美第奇家族统治地位的，正是他们昔日的盟友——卢卡 · 皮蒂（Luca Pitti，1398 年 -1472 年）。

与科西莫相同的是，卢卡·皮蒂本人同样也是银行家出身。在前者当政期间，他便因为积极拥护美第奇家族而被人们冠以了“美第奇家族与佛罗伦萨共和国的忠实朋友与仆人”的称号。随着科西莫痛风症状的日益加重，卢卡帮助其处理了大量城邦政务，他也因此荣获骑士称号作为奖励。然而，尽管卢卡竭尽所能地将自己塑造成为一个“辅助者”而非“执政者”，但是这并不能说明他无任何政治野心。在其担任佛罗伦萨首席执政官期间，卢卡的权力与影响力迅速膨胀。1458 年 8 月，他发动了一场成功的政变。新组建的政府虽表面仍以科西莫为统治核心，但其背后真正发号施令的却是卢卡本人。面对即将步入政坛的皮耶罗，卢卡显然不可能毫无防备。事实证明，阻碍皮耶罗当政的并非只有卢卡一人。不久后，佛罗伦萨驻法国大使阿尼奥洛 · 阿恰尤奥利便和佛罗伦萨大主教的兄弟迪奥蒂萨尔维·内罗尼（Diotisalvi Neroni,1401 年 -1482 年 8 月 4 日）一道，加入了卢卡的政治阵营。佛罗伦萨的政坛因而分裂为支持美第奇家族的 " 平原派 "（因美第奇家族宫殿 " 美第奇宫 " 位于低地拉尔加街而得名）与支持卢卡的 " 高山派 "（因皮蒂家族宫殿 " 皮蒂宫 " 位于奥尔特拉诺高地而得名）。

谈及这场席卷佛罗伦萨政坛的派系纷争，就不得不提及“高山派”代表人物之一——尼科洛 · 索代里尼（Niccolo Soderini,1401 年 2 月 12 日 -1474 年）。尼科洛同样出身于佛罗伦萨共和国的名门望族，同时也是一个出色的演说家。正是因其极具煽动力的演讲，使得佛罗伦萨的人民深信此前的选官制度理应遭到废除，而共和国早期实行的抽签选举的方式才更加符合当前的政治形势。对于美第奇家族和“平原派”而言，这一提议无疑是致命的。众所周知，美第奇家族之所以能够长期左右佛罗伦萨共和国的政治事务，究其根源便是依靠选官制度。尽管皮耶罗及其同盟尽全力避免这一提议得到通过，但最终佛罗伦萨共和国还是正式宣布了废除传统选官制度的决议。而尼科洛本人也在 1465 年 11 月举行的选举中，成功当选首席执政官一职。

对于“高山派”及其支持者们而言，此时胜利的天平似乎已经完全向着他们一方倾斜，然而事态却很快发生了转变。比起公开演讲，尼科洛的执政能力却实在难以令人满意，而且他积极推行改革的主张也引起了委员会大部分成员的反感。仅仅两个月后，即 1466 年 1 月，尼科洛便因失去支持而不得不黯然退出政坛。尽管卢卡和阿尼奥洛等人不愿承认，但此时想要维系“高山派”薄弱的统治地位也仅剩下武装起义这一条道路了，然而此时他们还欠缺一个令民众信服的理由。终于在同年的 3 月 8 日，美第奇家族的忠实盟友弗朗切斯科 · 斯福尔扎因不堪病痛折磨而不幸罹世，时年 65 岁。尽管其继任者加莱亚佐 · 玛丽亚 · 斯福尔扎（Galeazzo Maria Sforza，1444 年 1 月 24 日 -1476 年 12 月 26 日）因专横跋扈、挥霍无度的不良习气而饱受时人的诟病，但皮耶罗仍然希望能够保持与这位新晋米兰公爵的同盟关系。然而“高山派”却提出了与之截然相反的外交方针，他们希望能够与威尼斯冰释前嫌，重续两个城邦的友谊。佛罗伦萨共和国的两大政治势力始终无法在这一问题上达成一致，而这也最终也演化成为冲突爆发的导火索。为加强自身实力以一举击垮美第奇家族，“高山派”的领导人已提前与威尼斯和费拉拉大公博尔索·德·埃斯特（Borso d'Este，1413 年 8 月 24 日 -1471 年 8 月 20 日）达成协议。后者承诺在“高山派”发动政变之时，将派遣军队予以援助。

1466 年 8 月，皮耶罗携家人一道前往卡雷吉别墅进行修养。对卢卡和尼科洛等人而言，这无疑是天赐良机，“高山派”就此决定放手一搏。然而可惜的是，他们预谋起义的消息最终还是走漏了风声。几乎在美第奇家族抵达卡雷吉的那一刻，便有信使紧急前来通报了这一消息。皮耶罗听闻后当机立断，命令长子洛伦佐 · 德 · 美第奇（Lorenzo de' Medici，1449 年 1 月 1 日 -1492 年 4 月 9 日）与次子朱利亚诺·德·美第奇（Giuliano de' Medici，1453 年 -1478 年 4 月 26 日）一道先行返回佛罗伦萨打探局势，自己则率领着其余的家人与仆从紧随其后。事实证明皮耶罗此举十分精明。在洛伦佐与朱利亚诺返回佛罗伦萨的途中，他们便发现了一众全副武装的叛乱者，但好在其身分并未被人识破。当兄弟二人远离敌人的视线之后，他们立即调转马头向身后的皮耶罗发出了警告。经过一番商议，众人决定经由一条鲜为人知的小路返回佛罗伦萨。8 月 27 日的下午时分，就在“高山派”一行人洋洋自得的认为自己即将彻底击溃“平原派”之时，戏剧性的一幕发生了——美第奇家族突然现身于佛罗伦萨城。得知这一消息后，卢卡 · 皮蒂全然不顾自己身为“高山派”领导者的身分，慌忙赶往美第奇宫请求得到皮耶罗的原谅，而几个分属于“高山派”的武装团体也全部都因为失去领导而不战而降了。为了进一步巩固局势，皮耶罗在召集其麾下武装势力的同时，又向盟友米兰发出了援助的请求。5 天后，即 9 月 2 日，共和国执政团依据美第奇家族的倡议再度举行了首席执政官的选举。在多达三千名武装守卫的保护下，数百名美第奇家族的拥护者被组织起来进行投票表决。最终，议会通过了组建最高司法委员会的提议。在经历了这场政治风波之后，美第奇家族终于得以再度问鼎佛罗伦萨权力的顶峰。

在政治博弈中，输掉全部筹码的一方注定将要承受相应的后果。鉴于卢卡 · 皮蒂与美第奇家族曾经的友谊，皮耶罗决定对其不予追究，甚至他还积极促成了妻子卢克雷齐亚的近亲乔瓦尼 · 托尔纳博（Giovann Tornabuoni）与卢卡女儿的婚姻。但“高山派”的另外两名领导人——内罗尼和阿恰尤奥利就远没有这么幸运了，二人最终都被判处驱逐佛罗伦萨，远走威尼斯。但即便被迫远离佛罗伦萨政坛，两人仍旧积极策划着推翻美第奇家族的统治。在威尼斯，内罗尼和阿恰尤奥利声称美第奇家族的统治实际上并不稳固，倘若威尼斯愿意派遣军队攻打佛罗伦萨，最终定能取得战争的胜利。二人最终成功说服了威

尼斯总督与议会，后者决定由雇佣军将领——被誉为“15 世纪最重要的军事将领”的巴尔托洛梅奥 · 科莱奥尼（Bartolomeo Colleoni，1400 年 -1475 年 11 月 2 日）于 1467 年 5 月亲自带队进军托斯卡纳地区。得知这一消息后，皮耶罗迅速联合了盟友米兰与那不勒斯的援军，成功阻击了科莱奥尼的攻势。不久后，在艾米利亚 - 罗马涅大区博洛尼亚省的伊莫拉小镇（Imola），双方展开了决战，威尼斯军队惨败。自此，皮耶罗和美第奇家族的统治得到了彻底的稳固。

然而，命运对于皮耶罗来说终究是不公，甚至是残酷的。1469 年年初，皮耶罗原本就堪忧的身体状况再度恶化。在他生命中的最后几个月中，曾有一部分佛罗伦萨市民借着他本人的名号大肆作恶，他们公然向反对美第奇家族的市民勒索钱财。在得知这一消息后，皮耶罗要求下属将这些人尽数带到自己的病榻之前并怒斥其种种恶行，他甚至出言威胁“将会召回所有已被逐出佛罗伦萨城的家族势力”来整治这些罪人，最终佛罗伦萨城中治安状况得以恢复。同年的 12 月 2 日，在教堂执事以及亲友的祝福声中，皮耶罗度过了他命运多舛但仍不失传奇色彩的一生，他的遗体最终被安放于圣洛伦佐教堂的老圣器收藏室。

帕奇阴谋

在继任美第奇家族领导者之位时，洛伦佐才不过二十岁。尽管年少，但他对政治的敏锐和处事态度却是常人所难以匹及的。早在数年前“高山派”针对美第奇家族的颠覆阴谋中，他便已经首次展露了自己的政治锋芒，这也使得他得以顺利成为家族新晋领导者的不二人选。然而即便如此，大多数历史学家却认为洛伦佐本人实际上并无担此重任的打算。根据史书记载，这位年轻人“有一种天生愉悦的性格 · ……同时对足球和手球也充满了兴趣……他还会出去打猎或带鹰行猎。虽然有些五音不全，但是却很喜欢唱歌……尽管出身名门望族，可他本人却对下流、低俗、有性暗示的笑话情有独钟。“即便热衷于享受生活，洛伦佐也有一副好心肠。对于朋友的任何请求，他会竭尽自己所能去予以帮助，这也使得他无形间拓宽了自己的交际范围。





▲▶图为洛伦佐 · 德 · 美第奇的肖像画以及其在《刺客信条 II》中的造型。

在皮耶罗率领家族粉碎”高山派“阴谋不久后，他便和家人商议给洛伦佐拟定一门婚事。经过慎重考虑，出身罗马贵族的克拉丽切 · 奥尔西尼（Clarice Orsini，1450 年 -1488 年 7 月 30 日）最终被美第奇家族所识中。克拉丽切的父亲雅各布 · 奥尔西尼（Jacopo Orsini，1424 年 -1482 年）不仅贵为罗马男爵，她的舅舅则在教廷担任红衣大主教一职，这样一桩婚事显然对洛伦佐以及家族的未来有着极为深远的意义。在彼时，分属不同阶层的佛罗伦萨人都不会选择与托斯卡纳地区以外的家族联姻，因此这桩婚事也自然受到了一部分人的抵触。然而美第奇家族力排众议，为了使得佛罗伦萨人接受这门婚事，皮耶罗不惜斥资一万达科特举办了一场极为奢华的锦标赛以拉拢人心。数月后，即 1469 年 6 月 4 日，在洛伦佐的母亲卢克雷齐娅的一手安排下，二人最终完婚。这场婚礼持续了整整三天，与会嘉宾总共吃掉了 5000 多磅蜜饯，喝掉了超过 300 桶葡萄酒，至于其他食物的消耗更是不计其数。虽然洛伦佐与克拉丽切的婚姻参杂着极为浓厚的政治意味，但这始终未能成为彼此的情感隔阂。短短一年后，洛伦佐便得到了自己的第一个子嗣——卢克雷齐亚 · 迪 · 洛伦佐 · 德 · 美第奇（Lucrezia da Lorenzo de'Medici，1470 年 8 月 4 日 -1553 年 11 月 15 日）。这之后，克拉丽切又接连产下八个子女（其中有一对双生子不幸夭折），夫妻二人的恩爱由此可见一斑。

尽管家族以及盟友的提议“有违这位年轻人的天性”（洛伦佐本人的原话），但是在母亲卢克雷齐亚的一再劝说之下，他最终接受了命运的安排。在正式履行职责伊始，洛伦佐便致信米兰公爵加莱亚佐 · 玛丽亚 · 斯福尔扎，希望双方可以延续两大城邦的友好关系。虽然加莱亚佐是一名不折不扣的暴君，但不得不承认他同时也是一名文化底蕴浓厚且品味高雅的鉴赏家。对于洛伦佐，加莱亚佐早已有所耳闻，而他对于这位才华横溢的年轻人也充满了好感，因此双方的盟友关系也自然得到了保证。

研习美第奇家族的历史，就不难发现其发展始终是与阴谋相伴而行的。就在皮耶罗去世后不久，佛罗伦萨政坛再度暗流汹涌，新一轮针对美第奇家族的阴谋正在悄然酝酿之中。这次

颠覆活动的策划者不是别人，正是 1466 年因参与推翻皮耶罗及美第奇家族统治而遭到流放的那批人。这些“高山派”的残党认定这位年轻的继承人对战事一无所知，在前科西莫·德·美第奇的首席顾问迪奥蒂萨尔维·内罗尼 (Diotisalvi Neroni，1401 年 -1482 年 8 月 4 日) 的率领下，军队向托斯卡纳地区大举进犯，甚至一度攻占了意大利中部第三大城市普拉托（Prato）。危急时分，洛伦佐派遣了一支雇佣军化解了敌人的攻势，佛罗伦萨共和国以及美第奇家族再度转危为安。

根据加州大学河滨分校的学者戴尔·肯特（Dale Kent）和伦敦大学玛丽王后学院的学者杰里·布罗顿（Jerry Brotton）的研究，此时统领美第奇家族的洛伦佐已经开始实行类似于困扰了意大利数世纪之久的黑手党（Mafia）的统治方式。彼时，任何有求于洛伦佐的佛罗伦萨公民，都会如同电影《教父》（The God Father）中的场景一样向这位“国王”进贡，从而换取对方的友谊。而放眼于当时的佛罗伦萨共和国，拥有这等实力的并非只有美第奇家族。类似于上世纪纽约的五大家族，佛罗伦萨实际上同样也被几个实力强劲的家族所瓜分支配，而这其中可以与美第奇家族平起平坐的，可能非帕奇家族（House of Pazzi）莫属。帕奇家族的先祖帕佐·迪·拉涅利（Pazzo di Ranieri）曾参与过第一次十字军东征，在成功攻陷圣城耶路撒冷后，他从圣墓教堂取走了一枚圣石并返回了佛罗伦萨。根据当时纪念耶稣受难的四月斋节（Lenten Festivals）的传统，周三时分大教堂会举行黑暗晨祷，整座教堂仅允许在圣堂处点燃一根蜡烛。而到了周六这天（耶稣死后，尸体被摆放在墓穴的那一天），全城的火光都会被熄灭，而唯有帕奇家族享有点燃圣母百花圣殿祭坛的特权（这一历史说法存在着较大的争议，部分历史学家认为这段历史极有可能为后世杜撰）。后期，为能够在政府中担任公职，帕奇家族决定放弃其贵族头衔。事实证明这一举措完全是值得的，进入 15 世纪，帕奇家族成功跻身金融业并赚取了大量财富。佛罗伦萨共和国只能存在一个统领家族，而美第奇与帕奇势必不可能容忍对方的存在，一场小球与海豚间的纷争注定无可避免。



▲从某种程度上来讲，帕奇家族在佛罗伦萨的势力一度远超美第奇家族。图为帕奇家族的“双海豚”家徽。

形势似乎自 1471 年起开始变得对美第奇家族越发不利。这一年，来自意大利利古里亚大区热那亚湾畔萨沃纳（Savona）的方济会会长弗兰切斯科·德拉·罗韦雷（Francesco Della Rovere，1414 年 7 月 21 日 -1484 年 8 月 12 日）成功当选教皇一职。几乎在上任伊始，他便将绝大部分的精力花费在为亲属谋取利益之上。西斯笃四世（Sixtus PP · IV，即教皇弗兰切斯科·德拉·罗韦雷的尊称）的一位名为吉罗拉莫·里亚里奥（Girolamo Riario，1443 年 -1488 年 4 月 14 日）的侄子垂涎于伊莫拉地区的繁盛，继而想将其占为己有。对佛罗伦萨人而言，这一地区是从里米尼（Rimini）到博洛尼亚（Bologna）的最为重要的交通枢纽，势必不能将其拱手相让。鉴于此地乃是米兰公国的领土，因此西斯笃四世希望通过与米兰公爵斯福尔扎联姻以及购地的方式来满足侄子吉罗拉莫的愿望。因此教皇下令美第奇家族银行批准一笔用以购地的贷款，这一命令使得洛伦佐倍感为难：一方面他不想触怒西斯笃四世并破坏家族与罗马教廷的长期友好关系，另一方面他自己实际上早已萌生将伊莫拉收归佛罗伦萨共和国管控的打算。几经考虑之后，洛伦佐并未批准教皇的这一贷款请求。因而西斯笃四世转而向其竞争对手帕奇家族寻求帮助，为亲近教廷并借机扳倒美第奇家族势力，帕奇家族完全没有拒绝教皇提议的理由。不久后，西斯笃四世的另外一个侄子乔瓦尼·德拉·罗韦雷（Giovanni Della Rovere，1457 年 -1501 年 11 月）也希望借由叔叔的帮助进驻罗马涅地区，最终在教皇的极力撮合之下乔瓦尼最终得以迎娶美第奇家族的雇佣军首领——乌尔比诺公爵费德里科·达·蒙特费尔特罗（Duke Federico da Montefeltro，1422 年 6 月 7 日 -1482 年 9 月 10 日）的长女。这场联姻着实使得洛伦佐坐如针毡，他不但因此失去了麾下最具军事经验的雇佣军将领，同时还不得不接受教皇势力进一步向佛罗伦萨扩展的事实。此时，美第奇家族和罗马教廷的关系已然降至冰点，而洛伦佐此前提议的佛罗伦萨、米兰和威尼斯的三方同盟更是被西斯笃四世斥责为“针对教皇的联盟”。到 1476 年年底，另外一个令美第奇家族更为担忧的消息传来——佛罗伦萨共和国的最忠诚的盟友，米兰公爵加莱亚佐·玛丽亚·斯福尔扎遭到三名年轻人的暗杀身亡。加莱亚佐生性残暴，因此他的死讯对于洛伦佐而言并不意外。在此非常时期，米兰公爵的母亲比安卡自封为摄政王，此举自然招致其他人的反对。很快，米兰公国被划分为归尔甫派和吉伯林派（Guelphs and Ghibellines，又称教宗派与皇帝派）两大派系，彼此征战不休。米兰公国自顾难暇，因此不可能在佛罗伦萨与罗马教廷的冲突中提供任何帮助。对于帕奇家族而言，他们等待铲除美第奇家族的时机终于来到了。

与数年前的“高山派”如出一辙，此时阴谋颠覆洛伦佐及其家族统治的秘密团体也由三人所领导，他们分别是西斯笃四世的侄子吉罗拉莫·里亚里奥，帕奇家族的领导者雅各布·德·帕奇（Jacopo de' Pazzi，1423 年 -1478 年 4 月 30 日）和因洛伦佐作梗而未能当选比萨大主教的弗朗切斯科·萨尔维亚蒂（Francesco Salviati，1443 年 -1478 年 ）。1477 年，三人与教皇会晤并提出了推翻美第奇家族的提议。不出预料，西斯笃四世同意了三人的请求，同时他还说服了教廷雇佣军指挥官吉安·巴蒂斯塔·达·蒙泰赛科（Gian Battista da Montesecco，？ -1478 年 5 月）参与到其中。然而尽管教皇批准了铲除美第奇家族的计划，但是他坚决反对三人暗杀洛伦佐的决定，在他看来“虽然洛伦佐是个恶棍，且对自己颇为不敬，但是只要能将其赶出佛罗伦萨并改组共和国政府即可而止”。虽然教皇再三强调不得违反这一决议，但是吉罗拉莫三人仍相信倘若洛伦佐遇刺身亡，他们也一定可以会被教皇赦免杀人的罪行。经过商议，三人一致认为必须找准时机将洛伦佐及其兄弟朱利亚诺一同刺杀，否则这位同样颇具领导才能的年轻美第奇定能和他的兄长一样重振他的家族并最终粉碎阴谋。经过一番等待，吉罗拉莫等人终于等到了合适的时机。在 1478 年 4 月 26 日的复活节当天，美第奇家族的全体成员将和其他佛罗伦萨共和国的民众一道，前往圣母百花大教堂共同参加这场极其重要的宗教节日。三人认为在此不但可以同时刺杀洛伦



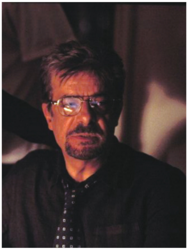
▶图为《刺客信条II》中的"帕奇阴谋团"的主要成员，自上而下依次为贝尔纳多·班尼迪·巴龙切利，斯特凡诺·达·巴尼奥内，弗朗切斯科·德·帕奇，安东尼奥·马费伊·迪·沃尔泰拉和雅各布·德·帕奇。



▶在《刺客信条 II》中，由玩家扮演的刺客艾吉奥需将遇刺的洛伦佐安全的护送至美第奇宫。

佐、朱利亚诺以及其他美第奇家族的成员，同时还可以向佛罗伦萨的其他民众昭告属于他们的统治时代已然终结。在挑选刺客一事上，"帕奇阴谋团"雇佣了一个名为贝尔纳多·班尼迪·巴龙切利（Bernardo Bandini Baroncelli，1420 年 1 月 15 日 -1479 年 12 月 29 日）的破产投机商人来协助弗朗切斯科·德·帕奇（Francesco de' Pazzi，1444 年 1 月 28 日 -1478 年 4 月 26 日）对付朱利亚诺。至于洛伦佐，"帕奇阴谋团"原本计划将其交由吉安处理。然而这位雇佣军统领在加入吉罗拉莫等人之前就显得极不情愿，在与洛伦佐的几次会面之后，他更是深深折服于对方而不愿对其下此毒手。万般无奈之下，"帕奇阴谋团"最终不得不选定两名名字分别为安东尼奥·马费伊·迪·沃尔泰拉（Antonio Maffei da Volterra，1450 年 -1478 年 5 月 3 日）和斯特凡诺·达·巴尼奥内（Stefano da Bagnone，1418 年 -1478 年 5 月 3 日）的教士。安东尼奥来自意大利比萨省的沃尔泰拉小镇，他始终对 1472 年洛伦佐派遣雇佣军暴力镇压当地起义一事而怀恨在心。斯特凡诺虽与美第奇家族素无冤仇，但是他身为帕奇家族的私生女的教师身分还是让他接受了这个任务。

朱利亚诺原本因身体原因并不打算出席当天的节日活动，但负责刺杀他的弗朗切斯科和巴尔纳多在得知消息后亲自前往美第奇宫劝说其与二人一道，共同前往大教堂。这位年轻人最终拗不过两人的一再劝说，只好答应了这个请求。此时洛伦佐早已抵达百花圣母大教堂，"帕奇阴谋团"的暗杀成员按照此前的计划站在了自己应在的位置。不久后，教堂的大钟被敲响，这正是暗杀行动开始的信号。朱利亚诺遭到两名刺客的突然袭击，加之他当天又无穿戴锁甲和佩剑，因此顷刻间便一命呜呼，事后有人检查其尸体共发现了 19 处刀伤。至于两名负责刺杀洛伦佐的教士就没有这么好运了，由于从未接受过任何系统的武器训练，两人仅仅只是划破了目标的肌肉，最终被洛伦佐以一人之力将其击退。在朋友的帮助下，洛伦佐最终得以逃往教堂中的收藏室暂避危难。巨大的铜门挡住了"帕奇阴谋团"的杀手，很快一支约 50 人的美第奇家族的支持者抵达了大教堂内部并控制了局势。参与阴谋的大主教弗朗切斯科被套上绳索直接扔出了市政厅外，而他的盟友弗朗切斯科·德·帕奇在逃回帕奇宫后不久就又再一次被愤怒的民众扒光了全部的衣物，以同样的方式吊死在他的身边。在卫队的护送下，洛伦佐最终安全的抵达了美第奇宫。所有参与了阴谋的人员，最终都被美第奇家族的支持者所抓获。吉安·巴蒂斯塔·达·蒙泰赛科被判处斩首，这位参与了包括围攻卡斯泰洛城在内的传奇雇佣军将领就这样丢掉了自己的性命。但是与其他人比起来，他还是比较幸运的。由于在被捕时自发认罪，佛罗伦萨人在其死后仅安葬了他一人的尸体。两名参与暗杀的教士先是被判处阉割，随后被双双处以绞刑。投机商人贝尔纳多虽成功逃往君士坦丁堡，但不久后还是被当地人认出。苏丹王在洛伦佐的请求下将其交付给美第奇家族，他最终还是未能成功逃脱死亡的惩罚。雅各布·德·帕奇，这位帕奇家族的领导人在意识到阴谋失败后逃向卡斯塔尼奥（Castagno）。居住在此地的村民识出了前者的身分并将其扭送回佛罗伦萨城，在遭到严刑拷打之后，雅各布也被判处绞刑，他的尸体还遭到了暴民们的无情戏虐。



▲在 2001 年上映的惊悚题材电影《汉尼拔》（Hannibal）中，出现了一位名为里纳尔多·帕奇（Rinaldo Pazzi）的佛罗伦萨警探。通过汉尼拔，我们可以得知他正是当年"帕奇阴谋"的主要策划者之一的帕奇家族的后裔。随着剧情的发展，里纳尔多为得到一笔丰厚的赏金决定出卖汉尼拔的行踪。在无视汉尼拔的警告后，里纳尔多遭到前者无情的杀害，而他的死法则与其被处以死刑的祖先完全一致。

经执政团裁决，帕奇家族被判处没收全部财产，其在佛罗伦萨城的一切印记（包括家徽和由帕奇家族出资制作的壁画等）将被抹去，任何与帕奇家族联姻的男子都不得担任政府职务。此外，帕奇家族在四月斋节所享有点燃圣母百花圣殿祭坛的特权也被收回，其剩余的家庭成员则遭到了集体流放。在经历了这场风波之后，似乎美第奇家族已然完全取得了胜利。但正如洛伦佐此前与佛罗伦萨民众所讲的那样："……我们要警惕策划这场针对共和国阴谋的敌人们，因为在他们的计划失败之后，必然会再次将向这座城市发起新一轮的进攻。"

伟大的洛伦佐

洛伦佐演讲中的“新一轮进攻”的发起者不是别人，正是远在罗马教廷的西斯笃四世。经过帕奇阴谋后，教皇非但未能如愿掣肘美第奇家族，反而让后者的统治地位变得更为稳固，这自然使其怒不可遏。很快，一轮轮针对佛罗伦萨共和国的报复行为开始接连发生。先是佛罗伦萨驻罗马大使多纳托 · 阿恰尤奥利险些遭到吉罗拉莫 · 里亚里奥的逮捕。随后在教皇的授意之下，大批在罗马境内进行商业活动的佛罗伦萨银行家和商人全部都被限制了自由（后考虑到枢机主教拉法埃拉 · 里亚里奥仍被羁押于佛罗伦萨，西斯笃四世不得不撤销了这道命令）。至于在教廷势力范围内的美第奇家族银行及其附属财产，其结果自然可想而知。在没收了前者大笔财产的同时，西斯笃四世也并未忘记免除教会所欠美第奇家族银行的全部债务。但这一切似乎都无法平息教皇的怒火，在他的交涉下，时任那不勒斯王国的统治者斐迪南一世（Ferrante II di Napoli，1423 年 6 月 2 日 -1494 年 1 月 25 日）也加入了征讨佛罗伦萨共和国的大军中。这位生性残暴且时常背信弃义的国王早已有攻占托斯卡纳地区的野心，而西斯笃四世的提议无疑为他的行为提供了一个绝佳的借口。

帕奇阴谋平息了一段时间后。洛伦佐先是将兄弟朱利亚诺的尸体安葬于圣洛伦佐大教堂的老圣器收藏室中，随后又将家人尽数送往皮斯托亚（Pistoia）地区避难。此时，佛罗伦萨共和国早已收到数封来自教皇的“驱逐美第奇家族及其共犯和教唆犯”的指令，然而几乎所有人都对其嗤之以鼻。倘若公平地审视当前局势，佛罗伦萨的处境实际上并不乐观。共和国的传统盟友法国面对求援仅仅只是摆出了一套外交辞令，全无出兵相助的意图。至于米兰，其举国上下仍在为王储之争而闹得不可开交，因此也只是派出了一小支军队予以援助。反观教廷一方，除那不勒斯王国外，锡耶纳和卢卡两国也相继加入到其阵营中。为了震慑佛罗伦萨人，教皇决定将军队的指挥权交付给美第奇家族曾经的雇佣军首领——乌尔比诺公爵的手中。根据史料记载，当佛罗伦萨共和国的将领埃尔克莱一世 · 德 · 埃斯特（Ercole I d'Este,1431 年 10 月 26 日 -1505 年 6 月 15 日）得知双方悬殊的兵力差距时，甚至一度坚信“佛罗伦萨的独立即将终结”。

正如埃尔克莱一世所料，事态的发展的确使得佛罗伦萨共和国的处境变得越发被动。虽然交战双方未在 1478 年爆发大规模军事冲突，但进入 1479 年后，噩耗开始接连不断的传来。首先，米兰公国的公爵吉安 · 加莱亚佐 · 斯福尔扎（Gian Galeazzo Sforza，1469 年 6 月 20 日 - 1494 年 10 月 21 日）的夫人——阿拉贡的伊莎贝拉（Isabella of Aragon，1470 年 10 月 2 日 -1524 年 2 月 11 日）因战事需要，召回了此前派遣给佛罗伦萨的军队。然而尽管如此，公爵夫妇在与叔叔洛多维科 · 斯福尔扎（Lodovico Sforza,1452 年 7 月 27 日 -1508 年 5 月 27 日）的交战中败北，不得已将米兰公国的统治权交付给前者。洛多维科是一个典型的实用主义者，此时佛罗伦萨共和国的艰难处境使得他决定单方面终结双方的盟友关系。同年的 11 月 4 日，距佛罗伦萨共和国仅 30 公里处的小镇科莱失守。抛去外部的战事失利不谈，此时共和国内部也是矛盾重重。由于种种原因所致，佛罗伦萨城内爆发了瘟疫，而当地居民也因战争委员会的各种苛捐杂税而苦不堪言。洛伦佐清晰地认识到，他的国民对这场旷日持久的战争的忍耐已经达到了顶点。为了保全大局，他毅然决定南下前往那不勒斯王国，与斐迪南一世进行谈判。

经过长达近一个月的航行，洛伦佐一行人终于在 1479 年圣诞节之前抵达了目的地那不勒斯。与斐迪南一世的谈判势必充满了挑战，这位国王不仅有着和前米兰公爵菲利波 · 玛丽亚 · 维斯孔蒂一样灵敏的政治嗅觉，而且其喜怒无常的性格也与莱亚佐 · 玛丽亚 · 斯福尔扎不相上下。据悉这位国王曾假意邀请叛乱的安茹派贵族一同赴宴，在席间趁机将所有的叛乱者羁押入狱。在将这些人痛苦的折磨而死后，斐迪南一世命人将尸首进行防腐处理，安放于他的私人收藏室中供他玩乐。洛伦佐深知前者的秉性，因此在与之谈判期间，他都尽全力去向对方说明与教皇西斯笃四世结盟的种种弊端。此外，他也并未忘记开出各种丰厚的条件以便让斐迪南一世回心转意。事实上，早在抵达那不勒斯王国之初，洛伦佐一行人就已经为当地的多项慈善事业而捐赠了大笔财产。其目的一来是为了拉拢王国的群众，二来则是为了给斐迪南一世留下一个好善乐施的印象。可令他失望的是，国王本人始终不愿意就停战达成协议，谈判被一再搁置。根据随行仆人的记载，洛伦佐“在白天，他会故作轻松，给人以一种平静、快乐、自信的感觉。可到夜深人静之时，他便会因自己不幸的遭遇而痛哭……他强调自己的生命无足轻重，但是无法挽救国家使得他痛苦万分。”在等待了将近十周后，那不勒斯国王仍未有任何签署停战协议的打算。洛伦佐以佛罗伦萨有紧急之事需要他本人亲自处理为由，告别了斐迪南一世。后者见状，只得匆匆起草停战协议并派人送给洛伦佐签署。根据协议规定，佛罗伦萨共和国需要向斐迪南一世的长子，卡拉布里亚公爵阿方索（Alfonso II di Napoli，1448 年 11 月 4 日 -1495 年 12 月 18 日）支付全部的战争赔偿。美第奇家族必须释放遭扣押的帕奇家族的成员。至于一系列冲突的起因——托斯卡纳南部地区的归属问题，其结果是必须交由外来势力管控。尽管从表面看来，佛罗伦萨共和国和美第奇家族是这场战争中最大的失益者，但是他们却成功阻止了教皇染指共和国内政的企图。尽管西斯笃四世对于已经签署的停战协议仍有很多不满，但此时的他也不得不接受自己的野心和努力付诸东流的事实。

重返共和国的洛伦佐受到了人民的热烈欢迎。几乎所有人都认定，倘若不是眼前的这个美第奇家族的领导者在危难之际力挽狂澜，此时的佛罗伦萨恐怕早已因卡拉布里亚公爵的炮击而成为一片废墟了。为了表达感激之情,众人高呼着“伟大的”（意大利语：Magnifico）头衔来称呼洛伦佐。很大程度上，洛伦佐本人重现了他的祖辈统治佛罗伦萨时期美第奇家族的荣光。通常，他会向执政团提出自己对内政和外交政策的见解，也会引荐一些他所赏识的人才进入政坛。执政团的成员则会认真听取洛伦佐的建议，他的绝大多数提议最终都会被予以采

纳。尽管手握无上的权利，但洛伦佐仍然谨记祖训——“要尽可能地远离公众视野”。也正是出于这个考量，洛伦佐习惯于低调行事，他更情愿其他人眼中的自己不过是一个普通市民而已。然而不得不承认，正是在这个“普通市民”的竭力斡旋之下，佛罗伦萨共和国乃至整个意大利迎来了长久的和平。虽然时常会有学者会指出造就意大利长久和平局面的主要原因仅仅是几大城邦实力的相互牵制和一点运气，但是必须承认，在洛伦佐的有生之年内，意大利始终未能遭到包括土耳其、法国、西班牙、神圣罗马帝国等在内的虎视眈眈的外部势力的侵占。倘若细加分析和探查，都不难发现这位“伟大的”市民所做出的卓越贡献。

抛去在大政方针上的功绩不谈，在艺术赞助领域，洛伦佐也绝对有资格被冠以“伟大的”称号。正是在他的一手策划之下，1488 年，世界上第一所艺术学院得以成立。活跃于这一时期的艺术大师们，包括桑德罗 · 波提切利（Sandro Botticelli，1445 年 3 月 1 日 -1510 年 5 月 17 日）、列奥纳多 · 达 · 芬奇（Leonardo da Vinci，1452 年 4 月 15 日 — 1519 年 5 月 2 日）和米开朗基罗 · 迪 · 洛多维科 · 博纳罗蒂 · 西蒙尼（Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni，1475 年 3 月 6 日— 1564 年 2 月 18 日）这样的文艺复兴巨匠也都曾在这所坐落于美第奇宫和圣马可之间的学院内进修。毫不夸张的说，美第奇家族的几任领导者都几乎无一例外的走在艺术创作领域的时尚前沿。有时单凭洛伦佐的一句话，就极有可能左右一名艺术家的前途。很多享誉世界的艺术创作，诸如绘画作品《维纳斯的诞生》（The Birth of Venus）、《春》（Primavera）、《贤士来朝》（Adoration of the Magi），雕塑作品《大卫》（David，此作品指的是安德烈 · 德尔 · 委罗基奥于 1475 年完成的作品，需要与同时代的米开朗基罗所雕刻的大卫像加以区别）和《复活》（Resurrection）等均为美第奇家族的艺术定制作品。除热衷于资助艺术创作，洛伦佐还积极购买了大量古典卷轴与珍稀手稿来扩充家族的藏书室规模。政治上所享有的至高无上的地位，加之艺术创作领域无可比拟的成就，都使得洛伦佐成为了可以与其祖父科西莫所相媲美的人物。然而可能出乎他预料的是，佛罗伦萨——这个崇尚自由、美好和古典艺术的城市即将遭遇一场浩劫，美第奇家族也将迎来家族史上的一场最为严重的统治危机。此次的威胁仍然来自教会方面，但其势之猛却要远甚于前任教皇西斯笃四世的种种行径。



▲图为桑德罗 · 波提切利的绘画作品《贤士来朝》。在该作品中，画家巧妙地将科西莫、朱利亚诺以及皮耶罗一世等美第奇家族的主要成员绘入其中。值得一提的是，画作中最右侧身着黄色外衣的年轻人就是波提切利本人，他极有可能是通过此举来表现其在美第奇家族朋友圈中的地位。然而令人惋惜的是，这位才华横溢的艺术大师在晚年受到了吉罗拉莫 · 萨佛纳罗拉思想的蛊惑，他亲手将数幅画作扔进了“虚荣之火”中，造成了不可挽回的艺术损失。



▲随着《刺客信条 II》的剧情发展，洛伦佐将会给予艾吉奥用以升级袖剑的卷轴，这一设定完全合乎当时美第奇家族的收藏情况。

虚荣之火




▲▶图为矗立于意大利东北部城市费拉拉的吉罗拉莫·萨佛纳罗拉雕像以及其在《刺客信条 II》中的造型。

吉罗拉莫·萨佛纳罗拉（Girolamo Savonarola，1452 年 9 月 21 日 -1498 年 5 月 23 日）出生于意大利的城市费拉拉。早在其幼年时期，他便对天主教的一切宗教事宜充满了浓厚的兴趣。毕业于费拉拉大学（University of Ferrara）后，吉罗拉莫加入了道明会（Ordo Dominicanorum，指天主教托钵修会的主要派别之一，强调并推广致敬圣母玛利亚的《玫瑰经》，其成员以身着黑袍而区别于其他修会的教士），成为了一名虔诚的黑衣修士。在彼时的教会之中，贪污腐败等一系列负面问题比比皆是，吉罗拉莫曾多次怒斥天主教神职人员的种种不良风气。1482 年，他被位于波隆那的圣多米尼克修道院派往佛罗伦萨共和国宣教。这座文艺复兴气息最为浓厚，且极力追求享乐主义的国度几乎毫不意外的引起了前者的强烈不满与抵制。在这位黑衣修士看来，佛罗伦萨的社会风气与天主教徒中的败类别无二致，都是人间罪恶的象征与体现。史书上有关于吉罗拉莫的此次外派布道并没有过多的记载，但是可以肯定的是这位天主教的狂热信徒并没能引起佛罗伦萨当地人的太多关注，出使长达 5 年之久但毫无收获的吉罗拉莫不得不失望的返回波隆那。

然而短短数年后，在乔瓦尼·皮科·米兰多拉（Giovanni Pico Mirandola，1463 年 2 月 24 日 -1494 年 11 月 17 日）的帮助下，吉罗拉莫得以重返佛罗伦萨。乔瓦尼曾同样就读于费拉拉大学，在校期间他曾与吉罗拉莫结识，并始终保持着深厚的友谊。1486 年，年仅 23 岁的乔瓦尼完成了一篇名为《论人的尊严》（Oration on the Dignity of Man）的长篇演讲稿，此举轰动了当时的天主教世界。同年，在即将举办的罗马大会上，乔瓦尼还精心准备了 900 道论题，内容涵盖宗教、哲学等与参会人员进行讨论。作为天主教在人间的最高领袖的教皇诺森八世（Innocentius PP · VIII，1432 年 -1492 年 7 月 25 日）自然无法坐视乔瓦尼的这种近乎于“挑衅”的行为。终于在 1487 年，在诺森八世的命令下，乔瓦尼的 900 论题辩论被宣布中止，他本人则更是被处以异端邪说的罪名。万般无奈之下，乔瓦尼只能远赴法国避难，但最终还是被听命于教皇的腓力二世（Philippe II de Savoie，1438 年 2 月 5 日 -1497 年 11 月 7 日）所强行逮捕。后经洛伦佐干涉，腓力二世将其释放。1490 年，乔瓦尼向洛伦佐推荐挚友吉罗拉莫赴佛罗伦萨传教，此举得到了后者的应允。有了此前失败的布道经验，吉罗拉莫这次很明显是有备而来。他深知演讲的内容必须足够具有煽动性，才能吸引一批忠于其观点的信徒从而推行他的思想主张。当时距 1500 年仅剩下短短的 10 年时间，吉罗拉莫抓住了人们对末世来临的恐惧（整数年度通常会被天主教信徒认为是末日来临的预兆），大肆宣扬自己的末世论。根据他本人的演讲，吉罗拉莫此时已经具备和上帝直接对话的能力。在接下来的数年间，佛罗伦萨——乃至整个意大利将会爆发一连串灾难性事件来应验他的预言。诚如他所预料的那样，意大利在此后数年间的确时运不济，这帮助吉罗拉莫聚集了大批信众，这其中甚至包括洛伦佐本人。随着年事渐长，洛伦佐也开始遭受到困扰了其家族数代的疾病——痛风的残酷折磨。虽然他时常离开佛罗伦萨前往其他地区进行温泉疗养，但是其效果实在差强人意。随着时间的推移，洛伦佐的健康状况与日恶化。一位名叫拉扎罗·迪·帕维亚（Lazaro di Pavia）的伦巴底医生甚至为他开出了一副由研磨的珍珠和宝石的粉末所组成的混合药剂，但事实证明这份药方除了高昂的花销外，并无任何其他实质性的作用。感觉自己时日无多的洛伦佐向吉罗拉莫发出了邀请，他希望后者可以赦免自己在人间的罪过。虽然曾获得过美第奇家族的帮助，但是吉罗拉莫始终认定洛伦佐和他的家人才是佛罗伦萨一切罪孽的根源。因此,他非但没有满足洛伦佐的心愿，甚至还诅咒他死后将堕入地狱接受审判。1492 年 4 月 8 日，长期病痛的折磨使得洛伦佐陷入了昏迷的状态。在前来为他祷告的教士为他祝福后，洛伦佐带着对地狱的恐惧，永远地闭上了眼睛。

从客观角度来讲，洛伦佐当属美第奇家族和佛罗伦萨共和国的最佳领袖之一。在前文中，笔者已经为大家介绍了意大利在其与多方势力巧妙周旋的情况下而获得长久和平的事实。然而有必要指出的是，洛伦佐在经营家族银行的才能上要远逊于其先祖们。由于给予了分部银行的管理者过多的实权，加之决策失误，美第奇家族银行驻伦敦、米兰等地的分行被迫关闭或转让。而里昂、罗马以及那不勒斯等其他地区的分部虽未遭此劫难，但是也处于艰难经营的状态。有时为达到政治目的，洛伦佐不得不筹措大量资金。当美第奇家族银行开始逐渐无法满足其需求后，他甚至不惜动用属于两个堂弟的信托基金和佛罗伦萨共和国国库来实现自己的诉求，而这也使得他饱受时人的诟病。在其即将离世之前，洛伦佐为家族的未来而深感忧虑。最终他不惜花费大量钱财为次子乔凡尼·迪·洛伦佐·德·美第奇（Giovanni di Lorenzo de' Medici，1475 年 12 月 11 日 -1521 年 12 月 1 日）谋取了红衣主教的职务，据说此举险些使得洛伦佐被迫宣布破产。可以毫不夸张的说，美第奇家族王朝正是建立于其雄厚的财力和财政业务之上的。伴随着其银

行业的日渐萎靡，美第奇家族的地位将不可避免地受到负面影响，而这即将在此后的数年时间内得到充分的验证。

诚如诺森八世所预料的那样，在洛伦佐死后，意大利的和平时代也将要宣告终结，高卢地区的时任统治者——法国国王查理八世（Charles VIII l'Affable，1470 年 6 月 30 日 -1498 年 4 月 7 日）即将通过实际行动使得教皇的这一预言成为现实。查理八世得以“名正言顺”地入侵意大利，还要归功于米兰公国的代理公爵洛多维科 · 斯福尔扎。按照洛多维科此前与侄妻伊莎贝拉的约定，此时他的侄子吉安 · 加莱亚佐 · 斯福尔扎理应得到统治米兰的权利。但是很显然，洛多维科丝毫没有履行诺言的迹象。他依然牢牢掌握着国家的军政大权，并且全然无视伊莎贝拉的抗议。遭到背弃的后者自然恼怒万分，她向自己的叔父——那不勒斯国王费兰特求援。经过一番考虑后，费兰特同意了伊莎贝拉的请求。得知这一消息的洛多维科自然不可能坐等那不勒斯大军兵临米兰城下，这位“摩尔人”（洛多维科的绰号，因其黝黑的肤色而得名）谙熟查理八世的野心。因此他迅速与后者取得了联系，希望这位新晋的法国国王能够派军入侵意大利本土，以助自己解决燃眉之急。面对如此大好时机，亨利八世自然找不到任何搪塞和拒绝的理由。1494 年 8 月底，3.5 万名法军在他的率领下踏上了意大利的领土，目标直指那不勒斯王国。法国军队不仅曾经历过数轮战争的洗礼，而且他们还有战斗力颇为强悍的瑞士佣兵的相助，“热衷于抢夺战利品而非作战”的意大利雇佣军根本无法与之抗衡。正因如此，在进军过程中的亨利八世及其部下没有受到任何有组织的抵抗，大军很快行进至托斯卡纳地区。此时，美第奇家族暨佛罗伦萨共和国的领导者乃是洛伦佐的长子皮耶罗 · 迪 · 洛伦佐·德·美第奇（Piero di Lorenzo de' Medici，也称皮耶罗二世，1472 年 2 月 15 日 -1503 年 12 月 28 日）。当皮耶罗二世接到查理八世要求借道托斯卡纳地区攻打那不勒斯的请求后，他希望可以效仿此前的威尼斯一样保持对双方的中立态度。但显而易见的是，查理八世不可能认同皮耶罗企图置身事外的做法。在他的命令下，法国军队攻破了托斯卡纳地区的一处名为菲维扎诺的堡垒。再将其洗劫一空后，入侵的军队还残忍的杀害了堡垒中的全部驻军。皮耶罗二世深知此举乃是查理八世对此前的受拒而采取的报复行动，他积极组织军队准备应对前者接下来的攻势，但民众冷淡的反应却令他倍感失望。原来在吉罗拉莫的宣讲下，佛罗伦萨市民认定查理八世及其部下就是他此前预言中的“上帝之剑”。因此，任何形式的负隅顽抗都不可能阻止佛罗伦萨将被法国军队征服的事实。同年 10 月底，绝望的皮耶罗二世只得承认向法国国王投降是惟一可以避免佛罗伦萨毁于战火的惟一出路。他卑躬屈膝的来到法国军队的驻地，希望得到查理八世的原谅。为了保全性命的皮耶罗不但答应了前者所要求的巨额赔款，甚至就连“暂时割让萨尔扎纳、比萨等堡垒和城市”的无礼条件也连连应允。当佛罗伦萨执政团和普通民众得知皮耶罗二世近乎于叛国的行径后，一场反对美第奇家族的政治风暴瞬间席卷了整座城市。皮耶罗二世深知大势已去，在转移了绝大多数财产后，他和他的家人趁夜色慌忙逃出了佛罗伦萨。

美第奇家族得以暂时摆脱“上帝之剑”的制裁，但佛罗伦萨的其他居民显然就没有那么幸运了。经过执政团的讨论后，他们决定派遣吉罗拉莫与其他三人一起组成外交团前去与查理八世先行接触。与会期间，吉罗拉莫公开声称眼前的这位法国国王乃是“上帝的执行者”，这番恭维的话语使得查理八世颇为受用。他欣然接受了吉罗拉莫的高度赞许，并同意了重新展开谈判的提议。1494 年 11 月 17 日，查理八世如约进驻佛罗伦萨城。经过双方的数轮协商过后，佛罗伦萨执政团最终以赔偿十二万达科特的代价换取了城市的和平。事件终于宣告平息，大批的佛罗伦萨市民都认为正是吉罗拉莫在危难之际的力挽狂澜，才最终使得这座城市在上帝的审判中幸免遇难。吉罗拉莫 · 萨佛纳罗拉，这位来自费拉拉的道明会教徒，终于如愿成为了这座他眼中的“罪恶之城”的领袖。初登权力顶峰的他即将通过一场熊熊燃烧的大火，涤净佛罗伦萨共和国内的一切腐朽与罪孽。

1497 年 2 月 7 日，不计其数的吉罗拉莫信众聚集于佛罗伦萨旧宫前的领主广场上。他们手拿镜子、珠宝、面具、华服、画作、雕像、古典诗集与国际象棋等各式“世俗享乐物品”，依次将其丢入会场中央的篝火之中。在吉罗拉莫看来，这一切都是佛罗伦萨市民贪图享乐、爱慕虚荣的具体表现，因而这场焚毁活动被人们冠以了“虚荣之火”的称号。随着火势逐渐减弱，无数的古典时期及文艺复兴时期的艺术瑰宝都化作了灰烬。佛罗伦萨共和国及美第奇家族的未来，被蒙上了一层难以参透的阴影。





▲图为皮耶罗 · 迪 · 洛伦佐 · 德 · 美第奇的肖像画，因其治内佛罗伦萨共和国和美第奇家族接连不断的悲惨遭遇而被人们冠以了“不幸者”的头衔。

◀法国国王查理八世



▲图示浮雕作品所展示的正是 1497 年发生于佛罗伦萨共和国的“虚荣之火”。



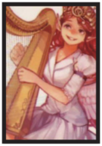


现实与幻想的交界线

现实职业与 RPG 图鉴（五）

大家好，本期《游戏人》中我们的“RPG 职业图鉴”栏目又和大家见面了，上一次职业图鉴里我们为大家介绍了一些建筑行业的职业。而本期职业图鉴中女性将成为主角，我们为大家介绍的，则是在日本社会里，女性所最常从事的职业，那么日本女性从事的职业和我们熟知的又有那些不同呢？下面就来看一下吧。





「‘法律之下皆平等‘这句话是只有那些抱有战斗觉悟的人才有资格说的。」

律师



君临专业人士之顶的职业，精通民法、刑法以及其他法律，以实现社会平等为自己的理想。在各种资格考试中是转职最为困难，需要花费时间最多的职业。拥有只有在法庭上能够使用的特技“我有异议”。

「虽然金钱不一定能买到幸福，但至少任何事情都需要花费金钱。」

财务规划师



专业人士相关行业之一，非常擅长于为居住、教育、养老等将来的人生进行资金财务的规划。而获得了最高级别“一级”证书和称号的财务规划师，可以使用特殊技能“人生规划”为顾客打消对未来的不安。

「即便是多么美丽的城市，也只有被人民所爱护才有其存在价值。」

一级建筑师



拥有绘制作为建筑基础的设计图能力的专业人士之一。获得“一级”证书和称号的建筑师可以设计高层大厦等复杂的建筑物。持有“均等圆规之枪”的他，对一切都可以进行正确无比的测算，别名“筑城武士”。

「就算是读遍万卷书的我也无法改变人生。」

图书馆管理员



别名“统治书本之人”。在图书馆中负责管理书籍，以及借出和收回等工作的职业。拥有技能“搜索系统”，可以一下子就找到想要找的书籍，是“寻宝技能”中的一种。

「这是一份会收到很多求婚的工作。」

保育员



她是照料和教育幼儿的专家，也有着“幼儿园保育员”、“医院保育员”等许多分支职业。拥有使用推车将孩子们送到各处的“集团移动”技能，通过自己的笑容让周围的人开心起来的治愈系职业。

「学习知识，同时也要培养道德。通过问答让人明辨事理。」

教师



指导孩子们学识和技艺的职业。其技能“热血”，以极大的热情让孩子们的才能得以提升。而另一技能“佛”，则是如同佛祖一般温柔地守护着孩子们的成长，并和家长们一道，尽力提升孩子们的道德品质。

《旅人们的回忆录·四》

《歧路旅人》剧情小说第四辑

文：水无月　美编：咕噜

之前《游戏·人》所登载的《歧路旅人》的剧情小说《旅人们的回忆录》受到了不少读者的好评及鼓励意见。而本辑在我们继续刊登第四辑之前，先向各位读者说声对不起，之前在上一辑的预告中，我们曾说本辑将会把最后三位角色故事奉上，是《旅人们的回忆录》的完结篇，不过因为各种缘故，本辑看来是无法做到完结了，实在是非常抱歉。本辑中我们将会为大家奉上神官欧菲莉亚和学者赛拉斯的篇章，而下一辑《游戏·人》则预定会刊登药师亚芬的篇章以及整个故事的最终篇，小说在保持了整体故事走向及结局不变的前提下，个别细节上为了便于行文，笔者进行了少许改动，希望大家喜欢。

此外，因为游戏的中文版已经更新，从本辑小说开始，所有人名和地名的翻译均将以中文版为准。而游戏标题也改为官方中文标题《歧路旅人》。



学无止境

学者赛拉斯的回忆

序章

“这座城市，阿特拉斯达姆的历史，大约是从 200 年前开始的。而在这座奥鲁斯特拉大陆上，有一座与我们拥有同样悠久历史的城市，却在 8 年前毁灭了。那么，泰蕾兹同学，你知道那座城市的名字吗？”

我的目光移向了教室的右侧，看着坐在书桌后的白发少女，提高了一点声音说道。

“呃……是的……那个……是荷鲁布尔古吗？”

名叫泰蕾兹的少女不知道是不是心不在焉，似乎并没有对我的提问做好准备，听到我的提问，在一阵慌乱的翻书后终于找到了答案。

“那么……居住于芙拉特兰多地区的平原民族建立了阿特拉斯达姆王城……”我将目光移向教师左侧的另外一位少女，“玛莉大人，请问在当时的芙拉特兰多地区有几个部落呢？”

“总共有 8 个部落。”名叫玛莉的少女不假思索地说出了答案，有着如此的自信，答案自然也是准确无误。

玛莉公主是阿特拉斯达姆王国国王的女儿，不仅继承了她母亲的俊秀容貌，同时还是一位集聪慧天资与勤勉品性于一身的优秀王族。她的出色才能在阿特拉斯达姆王家中可谓出类拔萃，也被民众公认为将来会成为一位优秀的女王。



而泰蕾兹是玛莉公主的远房亲戚，有着更胜过玛莉公主一筹的天生丽质，在贵族间被称为“平原的月亮”。她和玛莉公主从小便是形影不离的好友，只是相比玛莉公主，泰蕾兹在学习方面似乎迟钝了些，对知识要点的掌握明显不如玛莉公主那么熟练，课堂上也常有心不在焉的情况，对于教师来说，她算是一位需要让人多多费心的学生吧。

“当时格兰波特正在大肆扩张领土，而外敌的入侵让原本争斗不休的 8 个部族联合起来，也是颇为讽刺呢……”正当我口若悬河之际，眼睛的余光看到教室门外走进一名侍从打扮的人，意识到什么的我随即停止了讲课。

“哦，已经到了这个时间啊，那么两位，剩下的部分就等下次继续讲解吧。”

话虽如此，在我收拾完东西，准备离开阿特拉斯达姆王宫的时候，背后还是传来了玛莉公主的声音。

“赛拉斯老师，能给我再讲解一下关于荷鲁布尔古的古代宗教吗？”

“很可惜，8 年前荷鲁布尔古因为内乱而彻底毁灭，许多珍贵文献典籍都毁于一旦，关于荷鲁布尔古古代宗教的事情，现在大部分也都是没有实据的推论，关于他们的古代宗教……”

尽管因为刚刚得到了我已经获得王立图书馆的阅览许可批准的消息，兴奋的心情让我略有些无心授课，但是荷鲁布尔古的文献典籍大多损毁这一点也是事实，但我还是耐心地给玛莉公主尽可能地解释一些关于她疑问的来龙去脉，毕竟……有哪个老师会不喜欢勤勉用功的学生呢？

“教授所讲解的历史学真是非常有趣，认真学习过去，带领人民走向更好的未来，是我们的王族的责任。”

“有玛莉公主这样聪慧的领导者，也是阿特拉斯达姆王国人民的幸福呢。”

目送着玛莉公主离开，我突然发现泰蕾兹正站在一旁，用一种复杂的表情在看着我，而她的脸色有些泛红。

“泰蕾兹同学，请问你有什么问题吗？”泰蕾兹的神情让我感到有些奇怪。

“不，没有……”说完这句，泰蕾兹飞快地跑走了。

还真是搞不懂现在年轻女孩的想法，我摇了摇头，离开王宫走向王立图书馆，能够进入需要特别许可的特别书库在那个阅览珍贵书籍，可以说是今天最让我兴奋的事了。当然我并没有想到，短短几天之后，我的人生即将发生巨大的改变。

第一章

“赛拉斯，你知道我这次喊你过来是为什么吗？”

王立学院的校长室中，伊冯校长一面他那双散发着阴惨光芒的赤红双眼打量着我，一面慢慢地吐出了这几个字。

阿特拉斯王立学院中，他是我最不想与之打交道的人。尽管身为阿特拉斯达姆王国最高学府的校长，但在我看来，他虽然有着渊博的知识，在学术上也颇有建树，但他不仅从不与任何人分享成果，甚至想方设法地要把其他人的学术研究据为己有。其品格不过是一个自私自利，为了排除异己不择手段的小人而已。

前不久他刚刚对我的新论文吹毛求疵了一番，今天喊我过来，想必也不是为了称赞我吧。

“赛拉斯，我接到了密告，说你利用自己王家教师的立场，逼迫阿特拉斯达姆的玛莉公主和你交往，有这回事吗？”

听到伊冯校长的话，我不禁倒抽一口凉气。男教师和女学



生之间的不正当交往关系，加之对方还是王族的公主，这个问题可比论文上有什么瑕疵要严重得多了，在我看来玛莉公主只是一位勤勉好学的优秀学生而已，究竟是什么人，会用这种恶毒谣言来中伤我呢？



“那么校长大人您相信这个密告吗？”我反问伊冯校长。

“哼，”我听到了伊冯校长发出一声嗤笑，“如果密告与事实不符，那你就好好辩解一下啊。”

“那自然，这是毫无根据的谣言！”我握紧拳头，斩钉截铁般地说道。

“话虽如此，可是这样的传言只要一旦出现，就会对王族，尤其是玛莉公主的名誉造成损害，但是我也不能公开处罚你，毕竟这就相当于默认了这件事是存在的，所以为了顺利解决这件事情……”

“流放……如何呢？”站在校长身边的紫发女性开口了，她的名字叫露西亚，是伊冯校长的秘书，也是整个学院中最神秘的人。

在伊冯校长还只是一位普通教授的时候她就成为了他的左右手，深得伊冯的信任。但直到伊冯成为学院的校长，都还没有任何人知晓她的过去，这个名叫露西亚的女人始终保持着深居简出的生活，和学院中的其他人都几乎没有任何交集，关于她和伊冯校长之间也有着诸多传闻，虽然对于坊间八卦而言，我自己还是对钻研学问更感兴趣。

“赛拉斯教授只要以调查或是别的什么名义悄悄地前往其他地方，这件事之后就逐渐不会再有人提起，而无论是玛莉公主，还是教授您的名誉也都不会受到任何损害。”

伊冯和露西亚的表态，几乎已经是在公开地强迫我离开学院了，尽管我很清楚自己不讨伊冯校长的喜欢，但是从来没有想到过他会这么直截了当地赶我走，然而事已至此，我也没有别的选择。

或许，这正好是一个机会？

离开王立学院时，我发现泰蕾兹正在外面等着我。

“对不起……老师……”

泰蕾兹的态度，让我立刻觉察出向伊冯校长告密的人就是她。

“教授在课堂上一直都更关注玛莉大人，可是我也希望教授能多关注一下我，所以就向校长告了密，希望能给教授一点困扰，没想到后果竟然这么严重……”

望着泰蕾兹消沉而内疚的表情，我拍了拍她的肩膀，对她说道。

“不是你的错，泰蕾兹。没有意识到你的心情是我不对……”

听到我的话，泰蕾兹的表情渐渐从低沉变成期待。

“我没有想到你对读书学习有这么大的热情，我应该在课堂上平等地对待你和玛莉公主两人。不过你也不用自责，我也正好想要借此机会出门旅行，有件事情我也想要调查一下……”

又进入口若悬河模式的我，完全没有注意到泰蕾兹的表情从期待再次变成了失望。

“老师您真的很迟钝呢……”

第二章

我决意踏上这次旅途的原因，在于《边狱之书》。

在前些日子协助王立图书馆解决盗书事件时，我留意到了这本在 15 年前就被盗走的特别藏书室的书籍。从图书馆的管理员那里，我得知《边狱之书》是一本描述古代魔法和仪式的书，但是关于其内容的进一步详情却无从得知。而“古代魔法和仪式”这个题材也是我个人最感兴趣的内容之一，因此我便决定利用这次被学院流放的机会，前去调查一下这本神秘的下落不明的书籍。

而我的第一个目的地，便是位于克利夫兰多地区的商业都市库欧利库雷斯特，因为我的学姐奥黛特在离开学院之后，就一直定居在那里。

“记住，你比想象中的还要俊秀，所以请谨慎对待自己的女性关系。”

这是学姐 10 年前离开学院时留给我的信，当时我还没有太过在意，现在来看这简直如同预言一般，在一个月前，我从来没有想过自己作为学者的生涯竟然会在女性关系上重重地摔了这么一跤。

被学姐知道了的话，一定会被狠狠地嘲笑一顿吧。

嗯，事实也的确如此。

在奥黛特学姐的家中，在被学姐嘲笑以及数落了好久后，



我们终于谈起了正事。

对于《边狱之书》，学姐也仅是略知一二，对于我提出要学姐帮忙调查《边狱之书》下落的请求，学姐倒是欣然答应下来，只是在这之前，我还必须利用自己的智慧，帮学姐解决一件事——关于库欧利库雷斯特的神秘失踪事件。

半年以来，库欧利库雷斯特已经有超过 10 人下落不明，其中许多人都是在光天化日之下，仅仅走路过个转角，或是去商店里买个东西便随即消失，这些失踪事件闹得整个库欧利库雷斯特人心惶惶，而学姐近来也在为调查这件事而苦恼。原本以我的性格，便不会对这类事件放手不管，再加上需要拜托学姐帮忙调查《边狱之书》这件事，我便义不容辞地答应了下来。

根据调查得到的线索，神秘失踪事件大多发生在城内旅馆的周围，而且发生在白天和夜晚的情况都有，如何能够神不知鬼不觉地在大庭广众之下将一个大活人诱拐而不被发现呢？就在这时，旅馆旁边的下水道引起了我的注意。或许下去调查一下会有什么发现？

调查的结果没有背叛我的直觉和分析，然而……事实的严重程度却大大地超出了我的预料。

在下水道的尽头，我发现了一座秘密的实验室，其中关押着几名这半年来被诱拐的库欧利库雷斯特平民，只不过他们其中有些人已经死了，而剩下的人身体状况也不甚理想。

而死去的那几个人，其状况是可以用令人“不寒而栗”来形容的。

——全身的血液被抽干而死。

究竟是什么人，会用如此恐怖而残忍的手段来绑架并杀人？而且，他究竟有什么目的？

在实验室的中央有一个圆形魔法阵，上面似乎用荷鲁布尔古的古代文字写着些什么。而在魔法阵中，放置着许多红色结晶状的物体。

我拿起一块结晶，仔细地观察着，并利用我头脑中的知识，思考并分析着这些结晶的成分。

忽然我脑中的思维仿佛被电击了一般，之后全身被一股恶寒所覆盖，这种结晶的成分……不，这不可能。

这种红色结晶，是把人的血液抽出之后，再利用古代法术所制造出来的东西，甚至还是用好几个人血液混合制成……到底是谁？为什么会制造出这种东西？简直不可原谅！

可以确定的一点是，这起事件的凶手，早已超越了正常人的理性和道德所能理解的范畴，是一个不折不扣的堕入邪道之徒。

“你是什么人？为什么会在这里？”

我感到了身后传来一股杀气，看来这起事件距离完结也不远了。

“我只是个路过的学者而已。”

一番恶战，这个名为基甸的恶徒倒在了我的脚下。

尽管恶人终有恶报，但是我的疑问并没有完全消除，基甸在被我击倒的同时服下了一直随身携带着的剧毒药物，我并没有从他的口中得到任何有用的信息。

唤醒了被关押在牢房中的幸存者，并将他们一一送出下水道之后，我开始检查基甸身上，以及实验室中的各种遗物。

其中有一件东西引起了我的注意，是基甸带着的一本书。

我拿出来翻开第一页，“《边狱之书》手抄本”这几个大字便直入我的双眼，没想到这起失踪事件竟然和我一直想要调查的东西有关。

当然，因为不是原本，手抄本不仅将原本中的荷鲁布尔古的古代语翻译成了现代语，而且也只是重点抄下了关于法术和魔法阵相关的内容，其他部分则非常简单甚至直接略过。

不论如何，对我而言这也已经是非常重大的发现了，同时我还发现了一张夹在书中的小纸片，上面写了一些交货的日期和安排——有一点已经很确定了，那就是基甸在这里诱拐平民，抽取人血并制造结晶，是为某个特定的人或者组织而服务。

这必然是一个非常邪恶，并且在策划着某些阴谋的人或组织。

奥黛特学姐在听完了我的报告后，也逐步意识到了事件的严重性，库欧利库雷斯特失踪事件的解决并没有让我们轻松一下，我们又立刻开始调查这本《边狱之书》手抄本。

手抄本的纸张是用的上等松木制作，而封面也是用的特殊的红色羊皮纸，而在全大陆上，使用这种装订工艺的书籍全部都出自同一个地方——哈伊兰多地区的斯托冈德。

那么，我的下一个目的地也就决定了。

第三章

作为哈伊兰多地区的著名商业都市，斯托冈德的印刷装订

行业尤为发达，奥鲁斯特拉大陆大部分地区使用的书籍多数都产自斯托冈德。而发达的印刷装订行业，也需要大量的配套专业人才才能得以顺利运转——而这其中就包括语言翻译人才。

不仅仅是大陆各国语言的翻译人才，也包括将各地区古代语转换成现代语的翻译。而此行我需要寻找的第一个人——多明尼克，就是一位精通古荷鲁布尔古语的翻译员。

“15 年前，你的女儿得了重病，而你当时正好从某个人手里接下了这本书的翻译工作，没错吧。”我将手中那本《边狱之书》的抄本放到了多明尼克的面前，严肃地说道。

“没错……当时有人愿出重金征集这本书的翻译者，需要将上面的古代语翻译成现代语……”

“你也应该知道那本书上是什么内容吧。”

“是的，但是对我来说那是没办法的事，为了攒钱给女儿治病，我不得不接下了这份工作……”

“那本书上的知识如果流传出去，将会后患无穷。”

“所以尽管靠这份工作攒了不少钱，可最终还是没能救下我的女儿，我想这也是上天对我的报应吧。”多明尼克垂下了头，显出非常懊悔的神情。

“那可以告诉我是谁委托你翻译这本书的吗？”我用手推了一下眼镜，终于进入了正题。

“那个人，那双红色的眼睛，呈现出的是对知识的极度渴望……”多明尼克仿佛是在回忆一般，喃喃自语描述起当时的情景来。

“红色的眼睛，难道是……？”多明尼克所说的外貌特征立刻让我想到了某个人，“难道是伊冯校长？”

“是……那个人是一个叫伊冯的学者，听说他现在已经成为了阿特拉斯达姆王立学院的高层。”

而这个答案同时也提醒了我——伊冯校长的老家就是斯托冈德，毫无疑问这座城市里应该会有我想要找到的答案。

事情在往我预料之外的方向发展。在我离开多明尼克的家后，一个意想不到的人出现在我前面——伊冯校长的秘书露西亚。

“伊冯校长正企图利用《边狱之书》策划着什么阴谋，请你一定要阻止他。伊冯校长的老家就在这座城市内，我带你去调查吧。”

对于这样一个从阿特拉斯达姆追踪我直到斯托冈德，且又是伊冯校长左右手的人，我显然无法报以完全的信任。只不过事情的发展之快一下子影响了我的思维，我轻易地被露西亚以“跟踪我只是测试我是否值得信任”这个理由所说服，便跟着她一路前往斯托冈德上街的伊冯校长的老家。

在这之后，我几乎是理所当然地踏进了伊冯和露西亚早已设下的陷阱。如果再给我一次机会，在遇到露西亚的时候，我一定会重新梳理整个事情的来龙去脉，而不是被想要尽快查清真相的心理影响了自己的判断。

但是现在，我只能在伊冯老家的地洞中思考着逃脱的方法。

就在这时，一条绳子从天花板上落到了我的面前，随后一个熟悉的声音传来。

“老师。请用这根绳子上来吧。”

当我费力地从绳子爬上地面的时候，看到站在我面前的正是自己的学生泰蕾兹。

“太好了，老师！”泰蕾兹的两眼中似乎泛着泪花，一把抱住了我。

“泰蕾兹，你不是应该在阿特拉斯达姆吗？为什么会在这里？”能活着脱离困境固然值得庆幸，但眼下的状况还是让我有些尴尬，毕竟我和泰蕾兹还是师生关系，做出这样的亲密举动着实让我有些不知所措。

“因为我知道老师有危险，所以……啊！！！”

伴随着泰蕾兹的一声惨叫，一阵黑雾将她包裹住，黑雾之中的正体，正是阿特拉斯达姆王立学院的校长——伊冯。

“赛拉斯，当我知道你开始调查《边狱之书》时，就预计到你一定会来到此地，所以我就让露西亚带你一程，你对知识的渴求，我会给予很高的评价。怎么样？愿意和我合作吗？”

“我拒绝。”我不假思索地给出了回答，“你对于知识的独占欲，和我的理念背道而驰，知识是应该分享给其他人，带领大家一起进步的存在。”

伊冯摇了摇头，看来他对我的回答算是早就预计到了。之后他望向我身边的泰蕾兹。

“竟然能够追踪到这里，女人的执念还真是可怕……”此时的伊冯的话语中，已然没有了作为校长的威严和严肃，他血红的双眼中所透露出的，是对知识和力量的疯狂欲望，而我甚至隐约地感受到，在他的体内有一股非人的力量存在。

“本来以为你会是更冷淡的性格，不过现在你和她既然都知道了我的秘密，那么就不能让你们活着离开了。”伊冯一面恶狠狠地对我说道，一面从衣服中拿出了一样东西。

——我曾经在库利欧库雷斯特地下发现的，用人血炼制的结晶。

而随后，伊冯的整个身体都产生了变化，在短短几秒之内便异化成为一只紫色的怪物。

“这就是《边狱之书》中记载的力量之一，好好见识一下来自地狱的礼物吧！”

对我来说，这是一场前所未有的苦战，但终究我还是凭借着自己所掌握的魔法和战斗技巧，击倒了异形化的伊冯，救下了泰蕾兹。

“不，不可能，我应该已经得到了……不死的……力量才对……难道……我也……被骗了？”

“不死的力量！？”正当我还想进一步追问之际，伊冯的身体早已烟消云散。

在斯托冈德的旅馆，因为疲劳和恐惧而导致晕倒的泰蕾兹睁开双眼醒来时，已经是第二天的白天，尽管我也早已浑身疲倦，但是仍然坚持着看到泰蕾兹醒来的那一刻。

毕竟，让自己的学生身陷危险之中，是作为教师的失职。

泰蕾兹会来到此地，是因为她无意中偷听到了伊冯校长和露西亚的秘密谈话，他们不仅要来到斯托冈德伏击调查《边狱之书》的我，在这之后更有着前往某处，实行进一步计划的打算。

无论如何，我不能再让泰蕾兹继续和这件危险的事情扯上关系，我必须要保护泰蕾兹的安全。

“泰蕾兹，尽管我是你的老师，可是却因为自己的行动让你陷入的危险，我没有资格责备你，况且在我陷入困境的时候



你还救了我，我必须向你道谢。”我注视着躺在床上的泰蕾兹，严肃地说着，“但是，我希望你能够和我约定一件事——要行动时，不要对决定，而是去找身边的人商量。”

“这一点，老师似乎自己也没做到呢……”泰蕾兹的声音有些虚弱，不过她还是尽力挤出了一点微笑。

“是，是啊……”我有些不好意思地挠了挠头，“不过，以后我们用书信来联络吧，记得要附上作业哦。”

泰蕾兹默默地看着我，过了好一会之后才微微地点了点头。

第四章

达斯克瓦罗——位于森林之地伍多兰多地区深处的一个小村庄。

这个对绝大多数人来说都只是个毫不起眼的村落，却是我此行的目的地。

泰蕾兹告诉我，她听到伊冯和露西亚谈话中最后提到的地方，就是这里。现在伊冯校长已死，而我则追踪着露西亚来到此地。

沿着露西亚的脚步，我在村子附近一个相当隐蔽的地方，发现了一个入口，当我沿着这个入口进入到深处时，眼前的景象让我不禁发出了惊叹。

出现在我眼前的是一堵巨大的石墙，砖石上的青苔和朽迹清晰展示着它有着悠久的历史这一事实，虽然陈旧却异常坚固，而同时最让我的在意的，是这堵石墙上绘制着许多排列整齐，种类五花八门的图案。

而将这些图案连在一起，似乎形成了一幅壁画，然后画的内容过于抽象，即便是自诩饱读历史与考古典籍的我，一时间也无从辨析这幅画的含义……惟一的线索便是画上的许多图案，与我曾经见到过的荷鲁布尔古的古代文字非常相似。

毫无疑问，我所在的地方，是一座年代非常久远的古代遗迹。

而在遗迹深处，我还发现了一座巨大的书库，在书库中我看到了许多阿特拉斯达姆王立图书馆中遗失名单上的藏书，看来伊冯校长偷偷从王立图书馆中盗走的书籍，并不止《边狱之书》这一本，然而如果这些全是他收集而来的，这数量也着实惊人。

《十二天之书》的第7卷、《禁忌的黄金》《隐士的契约书》……全部都是极为珍贵的古代典籍，为了翻译不用系统的古代语，甚至自己编纂辞典，伊冯校长究竟是为了什么目的，竟然要做到这种地步。但是很快，我又推翻了自己先前的猜测，这里的藏书无论是种类还是数量都过于庞大了，仅靠伊冯校长一人收集实在难以想象，这一定是花了数十年，甚至数百年传承下来的吧。

带着这些疑问，我来到了这一切的幕后黑手——校长秘书露西亚的面前。

“赛拉斯先生，你在追寻《边狱之书》的过程中所表现出的知识量和洞察力，还有强烈的求知欲，我给予高度评价，那么请问你有没有兴趣和我联手，一起追寻世界的真理呢？”

与伊冯校长那对于知识所表现出的疯狂欲望不同，露西亚双眼的瞳孔中，透露出了一股无法捉摸、深不可测的神情，或许伊冯校长在他眼里都不过只是一个棋子而已，这个人的真实身分究竟是什么？

“你很想弄懂遗迹门口那幅壁画的秘密吧？遗迹中如此丰富的藏书量你没有动心吗？真正的知识探究者看到这一切，应该无比兴奋，无法抑制自己渴望探求真相的冲动才对！”露西亚的声音越发高亢，表情也开始变得癫狂起来。

“然而，我拒绝。”我以平淡地回绝了露西亚。

“这不可能，如果是你的话，应该会赞同我的立场才对……”从她的眼神中，我仿佛看到了一丝惊讶乃至失落。

“‘如果是我的话’……我很不喜欢这句话。”我摇了摇头，“不是我也无所谓吧，伊冯校长不行吗？”

“他？他只是个凡人，毫无才能，完全无法达到我的思考水准，只能当成小喽啰来使用而已。”听到伊冯这个名字，露西亚的语言中顿时充满了愤怒和不屑。

“所以这就是问题了，为什么你不愿意相信未来呢？不能把自己的知识教授给他，让他达到和自己同样的高度呢？”

“愚蠢，凡人终究只是凡人，无论多么努力都无法达到天才的高度！”

“这就是我和你的不同了，”我微笑了一下，“学习到了足够的知识后，你又打算怎么办呢？如果是我的话，我始终对人类抱有着信心，探求过去、学习现在、展望未来，为此不断学习才能称之为学者。人类对于知识的差异，并不在于知道或者不知道，知道的人教导不知道的人，了解答案的人纠正不了解

答案的人的错误，正是在这样一代人指导一代人的基础上，人类才能不断进步。”

玛莉公主和泰蕾兹的身影在我眼前浮现起来。

“我的学生，将来一定能够比我走得更远。”

“够了！”露西亚大喊，“你也不过就是个愚蠢的凡人，在接触到真理之前，就死在这里吧！”她所拿出的，正是和伊冯一样的用人血炼制的结晶。

“这是《边狱之书》中记载的秘法——血结晶，我将利用这个东西掌握不死的力量，超越人类的极限！”露西亚的话音刚落，便化身为一只容貌比伊冯更为可怖的异形怪物。

“如果相信未来是很愚蠢的事情的话，那我就当个愚蠢的人吧……”我也拿出了自己的武器，“但是，我一定会在这场战斗中活下来，彻底解开《边狱之书》的谜底，得到和你完全不同的答案！”

一番恶战之后，变异为怪物的露西亚的身体开始一点点的瓦解。

“你对知识的执着让我敬佩，露西亚小姐，”我收起了武器，“可是你的想法太过疯狂，我不能让它流传于世。”

露西亚的身体灰飞烟灭，而《边狱之书》的原本则掉落到了她原本所在的位置——让许多人陷入疯狂，并制造了大量牺牲的这本书，它的存在本身是否是邪恶的呢?

不，知识本身并无善恶，全由使用者自身所左右。

我捡起《边狱之书》，接下来我就要用它去解析一下那幅壁画的含义了。

“奥鲁斯特拉的十二神将生与死之力封印在了某扇门额深处……而《边狱之书》便是一本探究生与死之力的典籍……而用这些论据去推断这幅壁画上的古代荷鲁布尔古文字，得出的结论是……”

“死”“死”“死”“死”“死”……“诅咒”“诅咒”“诅咒”“诅咒”“诅咒”……“毁灭”“毁灭”“毁灭”“毁灭”“毁灭”……

充满强烈警示意味的文字让我的后背感受到了一丝凉意，这或许是某种警告——封印力量的门如果打开，警告的文字就会变成现实……所以《边狱之书》的解读应该就是绝对不能使用这种力量，没错，知识本身并无善恶，全由使用者自身所左右，这幅壁画的绘制者，应该也是抱着同样的目的吧……

我望着手中的《边狱之书》，不禁陷入了深深的思考。

尾声

“老师！老师您在这里吗？”

在王立图书馆的阅览室中，我从堆积如山的书本中探出头来，看到泰蕾兹和玛莉正站在门口。

她们的到来，也意味着一件事——我大概因为沉迷读书，而忘记上课的时间了。

“学无止境。

人只要活着，每一天都是在学习之中。

了解、记录、诉说……

这种绵延下来的联系，才是人类的历史，人类的事业。

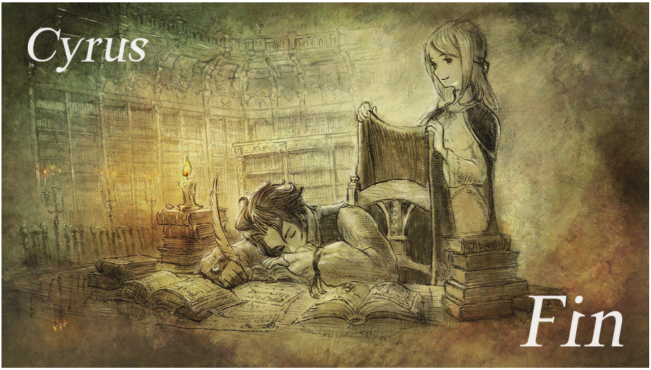
绝对不能把自己关在自己的世界里。

知识也是一样……

正因为如此，我才会写书，让自己的知识成为他人的粮食，帮助其他人拥有更加美好的未来。

——致正在阅读这本书的你。

我希望自己的知识和经验，能够成为你美好未来的基石。”



圣火的温柔
神官欧菲莉亚的回忆



序章

“13 位神灵创造了世界，以及居住在这世上的万物——动物、植物，还有人类。

然而，黑咒神加尔戴拉却企图夺取这片大地，与诸神分庭抗礼。

加尔戴拉是掌管魔之力的魔神，而其他 12 位神灵则为了保护世界和加尔戴拉展开了激战。

而最终结束这场战争的，是掌管神圣之力的圣火神爱尔福林克。

爱尔福林克使用来自天上的星之火，削弱了加尔戴拉的力量，最终将之封印在死之国度。

而这星之火，也被称为照亮奥鲁斯特拉大陆的‘圣火’……”

——《奥鲁斯特拉创世神话 · 第 10 卷》

第一章

“愿你今日能有圣火的指引。”

“愿你今日能有圣火的指引。”

“明明是普通的早安问候，感觉却和平常不太一样啊。”

我和莉安娜结束了祈祷的姿势，对视一笑。

“或许是因为离出发的日子近了吧。可能有一点紧张？”

莉安娜所说的“出发的日子”，指的是“定年奉火”的仪式——那是在奥卢斯特拉大陆的创世神话中，圣火神爱尔福林克使用“圣火”，即使用来自上天的星之火照亮了整个大陆，而在之后上千年的历史时光中，崇拜爱尔福林克的信徒们创建了爱尔福林克教，每隔 20 年都会安排一名最为虔诚的信徒，带着圣火火种前往大陆各地巡礼的仪式。在 20 年前，完成这一使命的正是我和莉安娜的父亲——大主教约瑟夫，而如今护送圣火进行巡礼的重任又交到了莉安娜身上。

我们所居住的城市——弗雷姆葛雷斯是爱尔福林克教三大圣堂所在地之一，作为圣堂最高管理者——大主教的亲生女儿，莉安娜自出生起就背负着所有人的期待而长大，而此次她将独自一人完成最为重要的“定年奉火”仪式，而我也会给予她最为真挚的祝福。

就在这时，父亲——约瑟夫大主教走了过来。

对我而言，则应该说是“养父”。

我并不是莉安娜的父亲——约瑟夫的亲生女儿，那还是 15 年前的事，在利维兰多地区的库里亚布鲁克爆发了一场战乱，年仅 5 岁的我在那场战乱中失去了亲生父母，由此成为了战争孤儿。所幸巡访到此的约瑟夫发现了我，并将我带回了弗雷姆葛雷斯。

约瑟夫的女儿莉安娜和我同年，正是在开朗活泼的莉安娜的引导下，我逐渐从悲痛的阴霾中走了出来，开始了在弗雷姆葛雷斯的新生活。虽然我和莉安娜没有血缘关系，但这 15 年



的生活中，我一直和她如同双胞胎姐妹一样亲密无间，情同手足。

“一晃就过去 15 年了呢，你们都长大了啊。”约瑟夫大主教望着我和莉安娜，感慨地说道。

“谢谢您，收养我并将我抚养长大。”我向约瑟夫大主教深深地致礼。

“欧菲莉亚，”莉安娜拍了一下我的肩膀，“我和父亲都是你的家人，家人之间还要相互道谢，不是很奇怪吗？”

“这也是圣火的引导啊。”约瑟夫大主教微微笑着说道。

在询问了莉安娜一些关于“定年奉火”仪式准备工作的事情之后，约瑟夫大主教突然发生了一阵剧烈的咳嗽。尽管大主教自我揶揄是上了年纪，可是担心他身体的莉安娜还是坚持将他送回了房间。而我则继续留在圣堂中进行着祷告。

“请问约瑟夫大主教在吗？”一个声音在我背后响起。

我回过头，看到一个男人站在圣堂门口，他穿着一身漆黑的风衣，有着一头蓬乱的棕色长发，面容消瘦，眼圈有些发黑，整个人被一股阴郁的气息所包裹。任何人看到他之后的第一印象，相信都产生一股发自内心的厌恶感。

但是作为爱尔福林克教的神官，我必须温和平等地接待每一个到访的信徒。

“请问您是……？”

“我是雷欧尼尔商会的马提亚斯，我与约瑟夫大主教素有往来。”

“是这样啊，我是爱尔福林克教的神官欧菲莉亚。”

“原来是欧菲莉亚小姐，我听约瑟夫大主教提起过，您和莉安娜小姐都是大主教优秀的千金……因为莉安娜小姐在这次‘定年奉火’仪式中担当‘圣火传递者’的工作，而相关旅行用的物品由我们商会负责，因此我是来和约瑟夫大主教商讨相关事宜的。”

“原来如此，真是非常感谢。”

和马提亚斯寒暄了几句，突然一名神官急急忙忙地跑来喊我。

“欧菲莉亚小姐！不好了！”

我有种不祥的预感。

当我赶到约瑟夫大主教的房间时，发现他正静静地躺在床上，双目微闭，但从他的呼吸中我可以感受到，他的身体非常虚弱。

根据陪护的神官的说法，大主教是突发疾病晕倒在地，现在需要卧床静养。

莉安娜似乎还没有从惊愕和悲痛中缓过来，但是她很明显在尽力克制着自己，不让过多的情感流露出来。

“莉安娜……定年……奉火……”大主教稍稍睁开了眼睛，用微弱的声音对莉安娜说道。

“放心吧，父亲，我一定会完成定年奉火仪式的。”莉安娜紧紧握住了大主教的手，我可以看到她的眼泪几乎都要夺眶而出。

在弗雷姆葛雷斯的一座小山丘上，我和并肩坐着，默默地眺望着远处的大圣堂。

这座能够眺望大圣堂的山丘，是莉安娜最喜欢的地方之一，15 年前我刚来到弗雷姆葛雷斯的时候，这里也是莉安娜第一个带我玩耍的地方。

莉安娜在大主教和众人面前，一直都是以聪明而坚强的形象示人。

只有在我面前，才会流露出她真正的内心。

“只要一想到父亲的事，我就会非常非常担心……担心到心脏都快要炸了……可是如果我一旦表现出慌乱的话，一定会让大家失望的。父亲现在是这样的状况，我又怎么能安心地踏上定年奉火的旅途呢……”

我紧紧地抱住了莉安娜。

15 年前，是莉安娜把闭门不出的我给拖了出来，带到了这座风景宜人的小山丘上，让我渐渐从失去双亲的痛苦中走出来。

而如今面对着父亲病重以及执行定年奉火仪式这两难选择的莉安娜，我又能够为她做些什么呢？

从小山丘上，我望向弗雷姆葛雷斯的南方，那里便是“定年奉火”仪式旅途的第一站——原初洞窟。

那里保存着神话中圣火降临到奥鲁斯特拉大陆上最初的火种，之后弗雷姆葛雷斯的圣堂也是为了守护原初洞窟以及原初火种而建，执行定年奉火仪式的爱尔福林克信徒，首先要去“原初洞窟”取到圣火的火种，才能开始巡礼之旅。

我暗暗下定了决心。

当我带着装满火种的“圣火灯”返回大圣堂的时候，迎接我的是莉安娜以及大主教惊讶的目光。

尽管未经许可是严禁进入原初洞窟的，但是约瑟夫大主教很清楚我私自采取火种是为了莉安娜能够安心照料他这个目的，因此大主教对我并没有任何责怪。只是……

当我看到大主教支开了莉安娜，留下我在房间中独自谈话的时候，我内心不祥的预感终于变成了现实。

“欧菲莉亚，你真是个温柔体贴的好孩子……我明白你到原初洞窟去采集火种，是为了我和莉安娜。我会和教皇报告，把定年奉火仪式的执行人的名字换成你的……我想我的身体应该支撑不了太久了……”

“大主教，我……”我情不自禁地跪倒在大主教的床前。

“在我收养你的时候，我做了一个梦。我梦到了你会带着圣火前来，那或许就是一种预言。莉安娜很优秀，可是她为了回应众人的期待，也常常太过勉强自己了……希望以后你能继续和她融洽相处……你们两个都是让我引以为自豪的女儿……”

“大主教……不，父亲！”

“你的温柔，仿佛真的如同圣火一般温暖，谢谢你，欧菲莉亚……”

第二章

“定年奉火”仪式的巡礼之旅的第一个目的地，是位于利维兰多地区的圣特布里吉，这里也是爱尔福林克教的三大圣堂所在地之一。而主管圣堂的巴尔特罗神父早就等着我的到来。

“最近圣特布里吉的圣火似乎有明显的衰弱趋势，不知

道这是否预示着什么不好的事情呢……”在圣堂内部的圣火之间，巴尔特罗神父望着火势略有衰减的圣火，喃喃自语道。

我用装满火种的“圣火灯”为圣堂中的圣火灌注了新的火焰，看到圣火的火势重新旺盛起来，恢复了昔日的光辉，巴尔特罗神父的脸上露出了一丝欣慰的表情。

所谓“定年奉火”仪式，就是带着原初之火的火种，为大陆上的爱尔福林克教三大圣堂注火，为遍布大陆的爱尔福林克教信徒们带去信仰的温暖，圣火的光明，是人民心灵最为重要的支柱，因此每 20 年一度的“定年奉火”仪式，是爱尔福林克教最为重要的大事之一。当然，由于担任圣火传递者的神官将要游历整个大陆，也意味着这段旅途会充满了艰苦和危险，但是在我看来，这或许也是学习和锻炼自己的一个好机会。

调查旅途各地的风土人情，便是学习的一环。

在完成了注火之后，我来到了圣特布里吉城内闲逛，一方面想了解一下这个城市的状况，另外也想看看能不能买点什么作为手信带给莉安娜和约瑟夫大主教。

然而我的目光，停留到了正在吵闹的三个孩子身上。

“爱弥儿，这都是你的错！”名叫达里尔的少年正在愤怒地推搡着站在他面前的另外一个瘦小的少年爱弥儿。

“对啊，快道歉！”在达里尔身后，另外一个名叫内德的少年正在火上浇油地叫喊着。

“对，对不起……”爱弥儿抱着头，一面流泪一面向达里尔道歉。

“那是我母亲留给我的，最为珍贵的胸针啊……”达里尔说着，一面自己也情不自禁地流下了眼泪。

在和爱弥儿以及达里尔聊过之后，我大致了解的事情的原委：这三位少年原本是非常要好的朋友。但是不久之前达里尔的母亲去世了，而达里尔也因此性情大变，变得暴躁易怒，经常和朋友发生口角。

达里尔的母亲临终前留给了达里尔一枚胸针，因为是母亲的遗物，所以达里尔非常珍视这枚胸针。然而，爱弥儿却不慎将这枚胸针弄丢了。

知道了这些状况之后，我决定去开导达里尔。

“达里尔，我知道你失去了母亲非常悲伤，可是你用爱弥儿作为自己情绪的发泄渠道，就能缓解自己的悲伤了吗？”

达里尔望着我，没有说话。

“失去重要的家人固然令人难过，可是你的朋友对你而言，同样也是重要的人吧。”

“不，爱弥儿怎么会理解我失去母亲的痛苦！”达里尔握紧拳头，似乎还是不想承认。

“并不是，正因为他理解你的痛苦，所以即便到现在，太阳都快落山了，爱弥儿还是没有离开你们玩耍的地方，一直都在寻找胸针。因为你对他而言……是最重要的朋友。”

我不禁回忆起了刚被约瑟夫大主教带到弗雷姆葛雷斯不久的事情，那时的我还没有完全从失去双亲的痛苦中恢复过来，一直把自己关在房间里闭门不出。

“欧菲莉亚！这个给你。”是莉安娜走进了我的房间，把弗雷姆葛雷斯特产的花朵送给了我，还带着我去城内可以远眺大圣堂的山丘上散心。

是莉安娜的温柔给我带来了救赎。

而现在的我，也要以同样的方式来开导达里尔。

“一旦因为悲伤关上自己内心的大门，便无法发现珍视之人对自己的温柔。”

“可……胸针也是他自己说要找到的，这可不是我害的。”

“我并没有说是你害的，而你会有这种想法，不是反而说明你内心在后悔和自责给他带来了麻烦吗？所以，坦率一点，好吗？”

“看来您是遇到好事了，您的笑容就像圣火的光辉一样。”巴尔特罗神父看到我回到圣堂时，一面上来迎接一面说道。

从天上带来火焰的爱尔福林克神，巡回于大陆各地，与人们共享神圣的火焰，而 20 年一度的定年奉火仪式，也是沿着传说中爱尔福林克当初传火的旅途而进行的巡礼……

“因此，据说圣火传递者所带的火种，会映照那名传递者的内心。”听我讲完在城内的见闻，巴尔特罗神父望着我，意味深长地说道。

“20 年前，约瑟夫神父来到此地时，他带着的火种是充满威严，有着强大力量的火焰。”

“而这次，欧菲莉亚小姐的火种，则是温柔而又暖和的火焰——那些孩子也一定是被您的温柔所救赎了吧。”

我也希望如此吧。

第三章

两个星期之后，我来到了第二个目的地——葛鲁德修亚。

这里是位于海滨之地寇斯特兰多地区的大都市，也是爱尔福林克教三大圣堂所在地之一，我所要做的事，就是将自己所携带的装满了原初之火的采火灯，为这里大圣堂的圣火进行重



新注火。

而在前往大圣堂之前，我意外地和曾有过一面之缘的商人马提亚斯重逢了。

“我听说了大主教的事，欧菲莉亚小姐，真是辛苦呢。”看到我，马提亚斯一脸关切和惋惜。

“谢谢，只是这些也是我自己想要做的。”

“您真的是很温柔，欧菲莉亚小姐，愿您能将圣火的温暖带给世间的每一个人……”马提亚斯有些意味深长地望着我，“不过，我因为工作的关系，踏遍了奥鲁斯特拉大陆的每一个地方，也见到过很多诸如贫困、疾病、战乱、天灾等等不幸的事情。现在的人们对于圣火的信仰似乎也开始发生了怀疑……同样是信仰圣火的人，为什么有些人可以衣食无忧，有些人却要遭受种种痛苦呢？”



从马提亚斯的双眼中，我看到的是一股渗透着狂热的混浊气息。

“有时候我也会在想——神，真的是存在的吗？”

“马提亚斯先生，”我打断了马提亚斯的自言自语，“我想，正因为这世界上有不幸的人，才更需要圣火的引导，比起怀疑，我还是更愿意选择信仰。”

“您真是一个无时无刻保持着始终如一温柔的人，这一点让我很羡慕。”

自从踏入葛鲁德修亚的第一步起，我就感觉到这里有一种说不出的诡异氛围，看似平静的都市之下，我能感受到似乎有一股暗流正在涌动。

在和这里的大圣堂管理人——唐纳文神父见面之后，我的猜想被证实了。

唐纳文神父见到我的第一眼起，就表现得非常心不在焉，甚至有些神色慌张，他的反常表现引起了我的警觉，在我的一再追问下，唐纳文终于说出了实情。

他的女儿丽莎被人绑架了，而绑匪的要求，竟然是逼迫唐纳文抢夺我所携带的原初火种。

我开始意识到事态的严重性，原来不知不觉之间，我竟然连自己都成为了恶党的目标了吗？

但是我并不会退缩，作为圣火传递者的职责就是完成巡礼，将平安地将火种为各个大圣堂的圣火进行灌注，将温暖和光明散播到世界之中。如今碰到了威胁圣火的阻碍，我更不能知难而退。

根据勒索信上的要求，我来到了绑匪们的指定地点——位于葛鲁德修亚南方的海边洞窟。在洞窟深处，我找到了绑架了丽莎的两个神秘男子。

一番恶战之后，这两个神秘男子成为我的手下败将，我一面将害怕的丽莎抱紧在怀中，一面厉声质问躺在地上的神秘男子。

“你们为什么要抢夺圣火的火种？”

“是为了我们的……救世主大人……你们就向那冒牌的圣火作无用的祈祷吧，只有救世主大人才能带给我们真正的救赎……”

“救世主大人……他到底是……？”我刚想追问下去，却发现两人的脸色变成了青紫色。

不好。

“唔……啊！”鲜血从这两个神秘男子的口鼻中渗出，之后他们停止了呼吸。

看来是自知败局已定，便服下了随身携带的毒药以防秘密泄露。

线索就此中断让我无奈地摇了摇头，我只能一面安抚着在一旁哭泣的丽莎，一面将她送回了葛鲁德修亚，唐纳文神父的家中。能够再次见到女儿，唐纳文神父也感动得流泪不止，一面向我道谢，一面感慨家人是无可替代的。

随后，我完成在葛鲁德修亚的定年奉火仪式，在这之后我只要返回弗雷姆葛雷斯，完成最后的定年奉火仪式即可。

想到自己又能和莉安娜以及父亲——约瑟夫大主教重逢，我的心情不由得感到了一丝放松。

但是返回旅店的时候，我却看到了意想不到的人正在等待着我。

是莉安娜！

如果是原来的我，现在一定会又惊又喜地冲上去抱住莉安娜吧，可是现在莉安娜在我眼前的出现，却让我感受到一股不祥的恐惧，而她随后的话，验证了我的预感。

“父亲……去世了……”

莉安娜面无表情，声音极为平静。

一阵眩晕感袭来，我突然感到天旋地转，站立不稳，摔倒在地上。

尽管对这个结果我应该早有心理准备，但是也没办法一下子马上接受。

“父亲他、父亲他、父亲他、父亲他、过世了……”莉安娜的声音也开始颤抖，仿佛像是在低声抽泣。

我强忍着悲痛，走到莉安娜身边，双手放在了她的肩膀上。

“冷静一点，莉安娜，我会陪着你的，好吗？因为我……”

突然我感到全身一阵无力，一种强烈的麻痹感袭击了我的全身，我感觉到这不是因为悲痛而产生的无力，这是某种魔法

或是邪术。

我瘫倒在地上，意识渐渐消失，而我双眼仅剩的余光之中，似乎看见了莉安娜弯下腰夺走了装满原初火种的采火盆，夺门而去的场景。

为什么，莉安娜？

我真是希望，这只是一场噩梦而已。

第四章

当我被唐纳文神父喊醒的时候，已经是第二天早上了，但即使当我意识完全清醒过来的时候，我都不敢相信昨晚发生的事情。

莉安娜带来的父亲的讣告，同时趁我因为邪术而无力的时候，抢走了原初火种。

而在我彻底陷入昏睡的同时，我意识到在这个房间里的，除了莉安娜之外，还有另外一个黑衣人。

“……只要有了这个火种，父亲就可以死而复生吗？”仿佛是莉安娜在询问那个黑衣人。

“是的，那就是我们被授予的力量，想想吧，在你的父亲病重之时，教会为他做过什么，所谓的神又为他做过什么？”

莉安娜沉默了。

“我们和那个只会祈祷，却什么都做不了的教会不一样，只要献上这个火种，就能够实现任何愿望。”

莉安娜捡起了我身边的原初火种，似乎带着歉意对已经几乎要失去意识的我说道。

“对不起，欧菲莉亚，但是我这么做，全部都是为了父亲……”

“好了，我们去维斯帕米尔吧。”黑衣人挥了挥手，带着莉安娜离开了旅馆。

维斯帕米尔……维斯帕米尔……我用尽最后的力气记下了这个地名。

维斯帕米尔是位于平原之地芙拉特兰多地区，最东侧的一个小村庄。这个村庄的村民和外界往来不多，即使是芙拉特兰多其他地区的人也都对这个村庄不甚了解，因此围绕着这个村庄有许多形形色色的传闻——比如森林中有着恐怖的巨狼、或是村民们也都被邪教集团控制等等。

虽然不能确定这些传言的真伪，但是在这个村子里，我的确感受到了前所未有的诡异气氛——对于我这样一个外来者，村民们似乎全部都抱有着警惕乃至敌意，对于我所有的提问，不是无视，就是以极为简短的回答敷衍。

这不太对，我感觉到这个村子一定有问题。

“请您救救我的儿子！”突然一位妇女拦在了我的面前，“我的儿子突然病倒了，您是神官，一定有办法治愈他的吧！求求您了！”

居民们的请求我不能无视，我连忙让这名妇女带路，赶往她在村子里的住处。

然后当我走进她的家里时，却发现这是一间空无一人的屋子。

“请问令郎是在……”我回头望向那名妇女，却发现她面无表情地打开房门，对着走进来的黑衣人弯腰致意。

“随从大人，我已按照您的吩咐，将神官欧菲莉亚带到这里来了。”

被称为随从的黑衣人还带着另外几个村民。

“欧菲莉亚小姐，太过相信别人可不好哦。根据救世主大人的吩咐，把她关起来吧。”

在牢房中，我见到了被黑衣人和村民们称为“救世主”的人。

或许应该说，我应该早就想到的，他就是我曾在弗雷姆葛雷斯和葛鲁德修亚见到过的商人马提亚斯。

在这里建立邪教团，蛊惑村民的是他。

以让父亲复活为条件，诱惑莉安娜抢夺原初火种的也是他。

可是他这么做的目的是什么？

“欧菲莉亚小姐，众神以天上的神火封印了某位恶神并创造了世界，而这种神火就是你们所说的圣火，作为爱尔福林克教的神官，你对此应该再熟悉不过。那么如果圣火的力量变弱了，又会发生什么呢？”马提亚斯饶有兴趣地望着我，开始滔滔不绝地诉说起他的宏图伟业。

“难道你想要解放被封印的恶神？”

“我可没有那么愚蠢，圣火所封印的加尔戴拉神，是拥有强大魔法力量的神灵，而我所使用的魔法——比如让你失去意识的魔法，就是来自于加尔戴拉……我是为了让这股力量更加强大。”

“那是禁忌的力量，是凡人所不能触及的！”

“能不能拥有这种力量，不是你能决定的！我会利用这种力量帮助人们达成愿望，比如这个村子的民众想要摆脱疾病的困扰，我帮助他们实现了愿望，他们便尊奉我为救世主。”马提亚斯的声音开始愈发狂热，“但是因为加尔戴拉被封印了，我想要进一步强化他的力量的话，就需要用到莉安娜。”

“莉安娜也在这里？”

“没错！她会是我们的‘神之子’……”

就在这时，马提亚斯忽然想起了什么，停下了话语，看来是不想让我了解太多的内幕吧。

“神官小姐，还请你安静地呆在这里。毕竟莉安娜有个什么万一的话，我还需要替代品呢。”

最终，瞒着守卫将我放出牢房的是莉安娜。

然而我并不能就这么逃走，因为莉安娜已经决意成为马提亚斯口中所说的“神之子”，去参加邪恶的仪式。

她穿着的早已不是纯白无暇的神官服，而是一件充满着邪恶气息，上面绘制着各种诡异图案的漆黑长袍。

“欧菲莉亚，我这么做都是为了父亲，马提亚斯说我只要成为‘神之子’，就可以让父亲死而复生，这样我们还能像以前那样三个人，一起有说有笑，这不好吗？”

“可是莉安娜，人生老病死都是自然的规律，一旦跨过了死亡之门就无法再次回到人间。马提亚斯所使用的力量是来自被封印的恶神，那是超越了生死，违背自然常理的力量啊！”

“欧菲莉亚！父亲就这么离我们而去了，你也无所谓吗？你原来是这么冷漠的人吗？我不能接受，我一定要尝试一下。你别管我了，我把你放出去之后你就快逃吧。”

莉安娜的声音变得严厉了起来，她为我打开牢房门后，便头也不回地离开了。

我必须要阻止莉安娜，阻止马提亚斯。

“求求您，让我的父亲复活吧。”

在村外的漆黑洞窟中，马提亚斯正在主持着神之子的契约仪式。

在许多村民的注视下，莉安娜走上祭坛，用手触碰着圣火的原初火种。

一阵阴风袭来，火种的火焰忽然变成了诡异的黑色。

“是这样！更加，更加努力地祈求吧！祈求死者复活吧！”

扭曲的黑炎让马提亚斯变得癫狂起来，他原本削瘦的面庞在燃烧黑炎的映照下也变得极度扭曲。

这时，围观的村民忽然一个接着一个昏倒在地，原本一个个健康的人瞬间变得奄奄一息。

“他们……怎么了？”莉安娜有些犹豫，中止了祈祷的过程。

“他们将成为祭品，用来献祭被封印之神加尔戴拉的力量——黑色咒炎的祭品！”马提亚斯看到眼前的情形，狂笑不止。

“你知道吧，”马提亚斯回头望向莉安娜，“定年奉火所使用的圣火火种，可以映照出持有者的内心，你期望死者复活的愿望，将火种带到了死亡的国度，而将死者复活的力量，也就是黑色咒炎的力量，需要吸取人的生命才能发动作用，吸取人的生命越多，黑色咒炎的力量也会越来越强大——这就是我渴求的力量！我要使用这种力量让世界属于我！”

“你是不会得逞的，马提亚斯！”我走近马提亚斯的祭坛，厉声说道。

“为什么你会在这里！”我的出现让马提亚斯惊讶万分。

“欧菲莉亚……”莉安娜也对我并未逃走，而是紧跟着她来到此地感动意外。

马提亚斯是个很可悲的人，他背弃了对圣火的信仰，沉迷对邪恶力量的追求而堕入魔道。

尽管我也很想拯救他，但是当务之急是营救村民和莉安娜。马提亚斯的阴谋，就由我来阻止吧。

尾声

“小鸟的身体越来越冷了，它要死了吧……”

“如果能让它变暖和的话，它一定可以恢复活力的……可是……它怎么不动了……”

那是我 6 岁时候发生的事，我和莉安娜因为一只被冻死的小鸟而悲伤不已。

我和莉安娜带着小鸟的尸体找到父亲，希望他复活这只小鸟。

可是父亲却温柔地对我们说道，

“记住，孩子们，死去的东西是没有办法复活的……因为神创造我们的时候，就是这么规定的。”

“神为什么要做这样的事……太悲伤了……”

“是啊……死亡是很悲伤的事，可是相反，神也同样赐给了我们活着的喜悦……拥有生命之物，必然会有穿过死亡之门的那一天，然而正因为生命有限，所以人才能感受到活着的喜悦——比如莉安娜和欧菲莉亚的相遇。”

“是啊，那的确是很让人喜悦的事情。”

“而小鸟的生命虽然不在了，可是当你们闭上眼睛，你们还能想起它振翅飞翔的样子，就证明它其实还活在你们心中……悲伤会随着时间流逝，逝去之人会永远活在大家的心中……希望你们能够理解“死亡”的含义吧。”

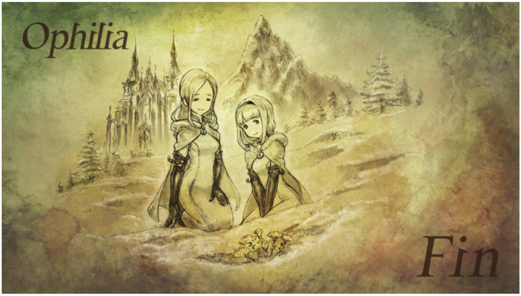
在那个时候，父亲说的这段话我还不太理解，可是现在回想起来，我终于能明白父亲到底想要教导给我们什么了。

维斯帕米尔的马提亚斯邪教团覆灭了，而被他控制的村民们也都渐渐回复了气力，回到弗雷姆葛雷斯后，我顺利完成了定年奉火仪式。但是莉安娜却因为她的一念之差，几乎让整个村子的村民遭受灾厄。

这件事让她陷入了深深的自责之中，因此回到弗雷姆葛雷斯后她整日闭门不出，茶饭不思。

我推开了莉安娜房间的门，向她伸出了手。

在莉安娜还没有反应过来的时候，我拉着她走出了房间。



我们要去的地方，是弗雷姆葛雷斯城内，那座能够眺望大圣堂的山丘。

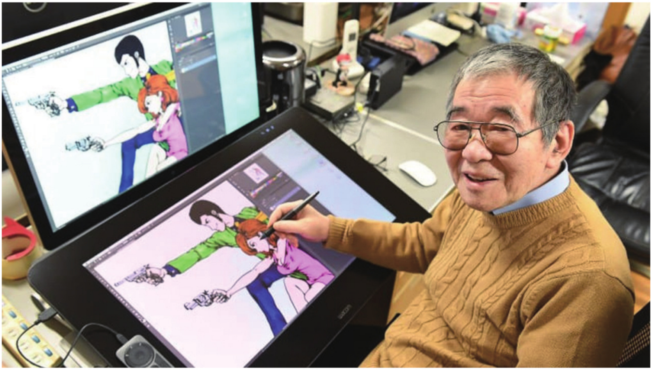
今年弗雷姆葛雷斯的春天来得特别早，一阵春风吹来，我感到浑身都进入了放松的状态。

在 15 年前的这一天，我们俩也是这样接受着春风的洗礼，眺望着远方的大圣堂。

我要拯救封闭了自己心门的莉安娜，正如当年她拯救因为悲伤而封闭心门的我一般。

加藤一彦与“Monkey Punch”
漫画大师的传奇创作路

文：80 后写稿佬　编：秋沙雨　美编：Juxi



序

说起日本殿堂级漫画家，大家第一时间回想起的大概是手冢治虫。在他曾经居住的“常盘庄”，吸引了寺田广夫、赤冢不二夫、石森章太郎和两位藤子不二雄等人聚集，开创了日本漫画的新时代，这些“后来者”跻身日本漫画的历史名人堂。

同样地受到手冢治虫影响的还有一位漫画大家，他的真名“加藤一彦”或许没有多少人知道，但是如果说到“Monkey Punch”，大家就会将他和那位长着猴子脸的“雅贼”——“鲁邦三世”对号入座。

对于“《鲁邦三世》系列”的了解，我想大家更多都是从电视动画上得到最初的体验。而事实上，尽管加藤一彦是“《鲁邦三世》系列”的漫画原作者，《鲁邦三世》动画版本很大程度上都是集体创作的结果，参与编剧和导演的传奇人物有无用多赘述的宫崎骏、凭借《怪异黑杰克》和《明日之丈》作品开创了诸多动画表现手法的导演出崎统、后来凭借《攻壳机动队》一炮而红的押井守也一度担任第三部剧场版的编剧和导演，只是因为画风大多不尽相同，表现风格也有所出入，所以我们本篇的笔墨也会更加着重于加藤一彦的创作生平，而对于他作品的描述，也更多针对他原创的作品，包括《鲁邦三世》和他亲自执导的剧场版《鲁邦三世 Dead or Alive》，而各部剧场版、特别篇以及相关的游戏作品我们会穿插加入，让大家更为立体地了解这位漫画大师的一生。

摸爬滚打的漫画求索路



1937 年 5 月，加藤一彦出生在北海道沿海城市浜中町，这个在阿伊努语中称为“otanoshike”、意思为“海滨沙滩的中央”的城市，以畜牧和渔业为主要经济支柱，加藤一彦的家族便是渔民家庭，浜中町没有大学，高中也只有一家，文化名人自然欠奉，但这并没有影响加藤一彦成为这里的标志性人物。

许多后辈著名漫画家小时候就喜欢到处写写画画，作为前辈加藤一彦更是如此，小学的时候，他就开始向儿童漫画报纸投稿各种涂鸦和绘画，展现着自己的创意。到了国中阶段，加藤一彦在某种意义上有了一份“兼职漫画家”工作。这个阶段的他和许多对漫画有兴趣的同学一样，开始专注于漫画的创作，无论是否正式或是非正式的机会都会珍惜：当时的加藤一彦在当地唯一的医生道下俊一身边当助手，通过画画来向病人解释 X 光片的状况，也通过画画来让患者心情舒畅，赚取担任助手的报酬。这家诊所的故事被加藤一彦在写在了《鲁邦三世》的“健在ルパン帝国”一话中。此后，富士电视台播出的节目《潮风的诊所 ~ 海角的医生奋战记 ~》中，也描绘了道下医生令加藤一彦走向漫画世界的契机。

加藤一彦另一个“兼职漫画家”的渠道是给校报画连环画，在“僧多粥少”的情况下和不少“竞争者”之间相互学习和较劲，不断改进技艺。有些时候会被商业报刊选上，他们会得到一些不算太多的稿酬，更多时是一些周边产品，这对于一个尚未正式进入漫画行业的爱好者而言，无疑已经是极大的认可和鼓励，甚至成为了他们的灵感和动力的来源。

在这种竞争环境下，尽管没有“常盘庄”那样“良好”的创作环境，但作者之间互相扶持和借鉴总是好事，“伙伴”之中还有另一位作者也成为了漫画家。在那个日本经济缓缓复苏的年代，加藤一彦当时还没有成为一名职业漫画家的打算。但是他们摸爬滚打走出来的的路，却是有无数人跟随他们走过来。

当然，说到日本漫画家的探索，还是得说到常盘庄的漫画家们，他们不仅自己开辟出一条条与众不同的漫画“航道”，也影响着之后一代代的漫画家，加藤一彦后来也和“常盘庄”走出来的漫画家产生联系。

高中毕业之后，加藤一彦来到了东京，在东海大学专门学校电气专业就读。这个时候的加藤一彦依旧保持着他的“兼职漫画家”的职业，他和与弟弟加藤辉彦以及另一个朋友一起活跃于“同人圈”，为那些主要面向漫画租赁店的出版社绘画“同人志”。1962 年，也就是加藤一彦 25 岁的年纪，他才正式发表出道作《Number 5 + α》，踏出职业作者的第一步，当然那个时候他还没有叫“Monkey Punch”，多是以本名以及笔名“加东一彦”（和“加藤一彦”发音类似）发表作品。



然而在那个时期，日本并没有专门为面向青年的漫画杂志，而且当时漫画租赁店正在走下坡，并不丰富的工作需求让包括加藤一彦在内的许多漫画家举步维艰，为了生计也为了更好地发展自己，在这此期间里加藤一彦尝试去申请漫画助手的工作。出于对手冢治虫的向往，促使加藤一彦选择向“手冢治虫工作室”求职，但是因为种种原因，最终加藤一彦并未能为“漫画之神”效力。失之东隅收之桑榆，加藤一彦最终成为了同是畅销漫画家的石森章太郎的助手。这个时期，加藤一彦一边当助手，一边构思自己的故事。这个时期，加藤一彦受美国老牌幽默杂志《Mad》（1952 年推出的漫画杂志，上世纪 70 年代读者量超过 200 万）影响，画风呈现出一些和当时日式漫画的美漫风格，最终被出版商双叶社（Futabasha）编辑清水文一看中，聘为四格漫画作者。

1965 年加藤一彦以“ムタ永二”的名义连载《Playboy School》，迈出了职业生涯的又一步。尽管作品中还有摩周仙二和雾多永二等创作者的名字出现，实际上都是加藤一彦自己一个人在操刀。这样的日子并没有维持多久。很快，加藤一彦就迎来了自己的代表作。

“Monkey Punch”与“鲁邦三世”



1966 年，清水文一向加藤一彦提出了一个特别的要求：因为加藤一彦的作品风格让读者很难分辨究竟出自日本人还是欧美漫画家之手，所以希望他能改一个难辨国籍的笔名，而编辑部已经擅作主张定下了“Monkey Punch”。当然，加藤一彦并不喜欢“Monkey Punch”，他完全不明白对方是怎么想到这个“听上去很蠢”名字的，但是一个小作者又怎么敢对总编辑“Say No”。不过双方商定先使用这个名字一年的时间，如果“Monkey Punch”在这一年里无法成功，他们就搁置这个名字，加藤一彦也就只能忍了。当然，清水文一的恶趣味不仅针对加藤一彦一个，当时他还“命名”了“バロン吉元”和“やケン月影”等东西合璧的名字，这些作家都在日后的日本漫画界闯出了一些名堂。

当主力面向青年读者《周刊漫画 Action》创刊，清水文一被擢升为该刊物的总编，“バロン吉元”、“やケン月影”和“Monkey Punch”等新人漫画家成为了当中的主力。除了让加藤一彦绘画杂志封面以外，清水总编还让加藤一彦构思一部新的作品，“如果我不当场给他一个点子的话，他很可能就不会给我这个活”加藤一彦日后在回忆时如此说道，他强迫着自己的记忆闪回到自己的学生年代，那时他最喜欢的人物形象是法国作家莫里斯·勒布朗笔下的“绅士怪盗”亚森·罗苹（Arsène Lupin，法语读音更接近“鲁邦”或者“吕潘”，最初引入大陆时译者以英文音译成“罗苹”），于是他回答想要画出一个和亚森·罗苹有关的故事，但又不要那种 19 世纪欧洲作为背景，他们以亚森·罗苹生日 1874 年 7 月 15 日作为时间推断，1967 年应该是他的孙子，也就是“鲁邦三世”活跃的时间，于是《鲁邦三世》就此诞生。



《鲁邦三世》是“Monkey Punch”在《周刊漫画 Action》上的出道作，无论是加藤一彦还是清水总编都当成是一个合作项目而不是长期合作，最初只是打算画三个月，没想到《鲁邦三世》一炮而红，作者一栏那个用平假名书写的“モンキー·パンチ”（Monkey Punch）也随之走红。随后便是典型的“无间道”剧情，一年之后又一年，“Monkey Punch”几乎成为了加藤一彦日后漫画生涯的代名词。

同样地，在连载《鲁邦三世》之初，加藤一彦还作为主笔参与了另一部漫画《Pinky Punky》的制作，在外人看来，同时开展两部连载作品应该相当困难，没想到加藤一彦本人自我感觉的影响不大。尽管只是一个短篇连载漫画家，但是三十岁的加藤一彦已经不是一个初出茅庐的新人，而是一个有五年经验的漫画家，而且两篇作品都是以“不法之徒”作为主角（《Pinky Punky》的女主角也是一名罪犯），在最初都是短篇项目来开始连载，谁也没有想到这一画就是数十年。

当然，这是一个夸张的说法，《鲁邦三世》第一部在 1969 年 5 月底完成连载，直到 1971 年连载再开，连载 36 话后（1972 年）休刊，直到 1977 年至 1981 年再开连载《鲁邦三世 世界头号通缉犯》（《新鲁邦三世》），之后还有一些短期连载或短篇作品，故事更多是被搬到荧幕上，一直维持至今。到底是什么让这部作品变得如此有趣而且又长盛不衰？



“让它变得疯狂有趣吧！”清水文一时常这样对加藤一彦说，后者也是这样做的。

加藤一彦并不是那种执着于漫画每一个画工细节、让处处看上去都很漂亮的人，他认为自己作品的目标是面向那些对漫画有一定认识的人，所以他的作品线条风格与别不同，独树一格。

尽管画风追求自由，但加藤一彦也有自己的坚持，熟悉“《鲁邦三世》系列”的朋友也许会发现，很多时候漫画都会以逃跑作为结束画面。这并非早就设定好的套路，而是可以追求的结果。

加藤一彦曾在访谈中提到，他在作画时总是信马由缰地画了又画，当他意识到页数越来越少的时候，就到了“哦哦，是时候让他们跑起来了。”而当无法在既定篇幅内以逃跑作为结束的时候，加藤一彦就会超量完成作品，然后将故事的开头进行删减，于是我们看到各不相同又有相当统一的逃跑镜头，这也是鲁邦三世留给我们最经典的画面。



除了画风上的特色，在人物设定、各式形态和故事上，加藤一彦也展现出“他山之石以攻玉”的智慧。

加藤一彦总是对世界保持着旺盛的好奇心，用他的话来说就是“无论在哪里有一群人聚集，无论在哪里有一群人在忙着什么，我总是倾向于把我的脖子伸进去，说，‘嘿，发生了什么事？’”

然而，漫画家不像推理小说作者，他们为了应付更新需求，更多时间要留在工作台前，没有大量时间去实地采风、打磨核心诡计，推敲情节的漏洞。因此，加藤一彦和之前之后许多漫画家一样喜欢借助其他媒介的作品来成就漫画的情节和设定。对于加藤一彦而言，各式各样的未解之谜、谜语、奇幻色彩的世界名著以及影视作品都是他的“宝藏”，《基督山伯爵》、《金银岛》、“推理女王”阿加莎·克里斯蒂的电影和小说、彼得·福克主演的电视剧《神探科伦波》乃至“《碟中谍》系列”给了他不少的灵感，成就了不少天马行空、幻海奇情的故事。而他笔下的角色塑造也是参考了许多经典作品和人物形象，许多都可以在其他作品中找到他们的原型。

侠盗石川五右卫门十三世孙和他手中那把时常“斩了些无聊的东西”的“斩铁剑”都是其他动漫作品喜欢用的素材，加藤一彦将两者结合，创造出石川五右卫门那有着“坚毅硬朗”传统的日式剑客形象，在颇为西化和现代化的“鲁邦三世团队”中反衬出日本传统特色，不仅使团队形象更加平衡，也使得五右卫门获得超高人气。

与之相对应的是“帽子才是本体”以及“美国西部快枪手气质”的次元大介，是同样热爱美国西部片的加藤一彦意趣的反映，詹姆斯·柯本在《豪勇七蛟龙》塑造的“布里特”以及《狄克·崔西》中那神勇警探的造型，为加藤一彦和次元大介提供上佳的角色原型，他的名字来源一说是加藤一彦喜欢“四次元”、“次元不同”等以“次元”组成的词，另一种说法则是“事件大好き”（译：最喜欢事件）的谐音。

鲁邦三世的设定除了参考亚森·罗苹之外，还参考了《三个火枪手》中达达尼昂的故事：没落贵族出身的达达尼昂到巴黎投军，加入国王路易十三的火枪手卫队，和其他三个火枪手成为好朋友……我们很容易将他们和鲁邦、次元大介以及石川五右卫门对号入座。同样地，《三个火枪手》中的女主角米莱狄拥有绝艳容颜、智计深沉、心狠手辣、不择手段，常常利用情色作为武器，却又反抗着世俗对女子的不公，恰好成为了峰不二子最好的人设参考对象。

不过相比起鲁邦三世，峰不二子的设定就复杂多了，在加藤一彦的原计划中，鲁邦三世设定是万花丛中过，片叶不沾身，和各式各样“邦女郎”式的女主角打得火热。不过，电影那种由编剧团队创作内容，有相对较长的制作时间的制作模式套用

到周刊漫画的制作显然是行不通的，每一集都设计不同的“鲁邦女郎”（加藤一彦自语）的情况直到后来剧场化中才得以实现。加藤一彦当时所做的，便是将这些特色汇聚和融入到峰不二子身上：她是“拥有同一女性发型以及不同性格的‘神秘女人’”（加藤一彦总结），一举一动足以成为故事最大变数和剧情起伏的节点，但唯一不变的是骨子里透露着性感。

偶然出现在眼前的葛饰北斋的《富岳三十六景》的日历，上面的“不二”令他想到了另一位大师横山大观的作品“灵峰不二”，再加上当时他抽的“峰”牌香烟以及有关“富士山峰”的知识，促使他定下这个名字，为了突出女性化，他还特意将“灵”字去掉，加上日本人喜欢的“子”，就成了如今的“峰不二子”。

就像前文所说那样，加藤一彦是《MAD》的忠实读者，一直在参考和研究其中的内容并引入到自己的漫画中。莫特·德鲁克（Mort Drucker）、塞尔吉奥·阿拉贡内斯（Sergio Aragones）和哈维·科兹曼（Harvey Kurtzman）是他最为欣赏的漫画家，加藤一彦有空的时候就会尝试一下模仿他们的画作。当然他更关注杂志上那些女孩的图片，以及《花花公子》杂志上女性美丽胴体，那些婀娜的姿态挑逗着包括加藤一彦在内不少雄性动物的敏感神经。

加藤一彦是幸运也是幸福的，他能将自己的欲望与兴趣都投射到漫画创作之中，“鲁邦三世只不过是我表达自己的舞台背景”，尤其是对性方面的描写，他甚至在漫画中刻意地安排鲁邦和各式女子之间探索宇宙大和谐的情节，然后用鲁邦的话来吐槽“Monkey Punch 的漫画里怎么可能没有这个”。

毫无疑问，加藤一彦这种学贯东西、博古通今取材方式和那不失幽默、乐而不淫的表现手法，在当时的日本漫画界形成了巨大的新鲜感，更难得的是在新鲜感之外，还有更多的艺术深度和戏剧张力。

加藤一彦用更加开放的眼光去看待世界以及以及年青一代的各式选择上，他笔下的鲁邦三世从来就没有拿着护照规规矩矩、老老实实地排队出国的情景，正是这种想法最佳诠释。

“我的作品之所以吸引人，部分原因在于，我的作品是面向全世界的年轻人，也就是年轻一代，在某种意义上，我从未受到过政治障碍的限制。对鲁邦而言来说没有国界的限制，他是一个自由的漫步者。这才是我的作品魅力所在。”

鲁邦的盗窃行为并不单纯为了生活，尽管他在一众剧场版中很多时候都空手而归，但是在背景交代中他早就获利无数，这才有钱形警部穷尽一生都要将鲁邦捉拿归案的宏愿，不过对于故事中可以铺陈的失败乃至生关死劫，鲁邦也并不会过多的在意，戏谑地面对一切，自由自在、无拘无束，想做什么、什么时候做，谁都无法阻碍鲁邦的步伐，就如没有人能限制加藤一彦的思考。这是加藤一彦在工作中最喜欢的生活状态，借鲁邦三世之手得以呈现。



正因如此，鲁邦三世自然也成为了加藤一彦最喜欢的角色，但只是之一。正如后来的金田一会有明智警部以及地狱傀儡师作为对手和死敌，柯南和怪盗基德斗智斗勇、和服部平次既是朋友也是对手，万事万物都有其对立面，与潇洒不羁的鲁邦三世形成鲜明对立面的是刻版却又活力十足、一生执着于拘捕鲁邦三世的钱形警部，他是“江户名侦探”钱形平次的六世孙，另一个来源则是加藤一彦家乡的一种濒危的海豹的名字。钱形警部是五位主角中唯一有正当职业的角色，两者之间一正一反相互结合，鲁邦的自由洒脱和钱形警部的执着追求正好互相衬托。两者之间的关系就像是“猫和老鼠”，而那部同名的动画作品正是加藤一彦创作这对角色的灵感来源。后来加藤一彦还专门飞往美国拜访《猫和老鼠》的原作者威廉·汉纳和约瑟夫·巴伯拉，三人相交甚欢，也是美谈一桩。

除了鲁邦和钱形类似于“猫和老鼠”的关系外，鲁邦和峰不二子这对大盗和怪盗之间的相处方式也是其中一大卖点，两人的相处方式提炼自生活，加藤一彦和妻子吵架有时也会吵得不亦乐乎，当然这不是撕破脸皮的吵闹，他将这种这种欢喜冤家的相处方式放到了鲁邦三世和峰不二子之间，两个人之间都对对方抱有爱意，但又不愿意臣服于对方的特色之下，峰不二子用美丽的身体和性感作为武器，觊觎和利用着鲁邦能力，随时准备“黄雀在后”，但得到好东西却也会想着和鲁邦分享；而以狡猾和机智作为武器、智商高达 300 的鲁邦时常沦陷在不二子的美色之下，明知是“女人天生是魔鬼”，明知不二子请君入瓮，还是会一头栽进去，但似乎时常留有诸多后手，加上五右卫门以及次元献上的神助攻，屡屡成功逆袭，于是很多故事就在这些矛盾中诞生，当中放飞自我的情节就连加藤一彦自己都感到惊讶，日后他在整理自己的画作时经常会讶异地发现“原来这个我已经画过”“那时的创作力真好”之类的感叹。

当然，这种惊叹不仅来自加藤一彦自己，更来自于日本乃至大洋彼岸的欧美诸多读者。

由于文化之间的巨大差异，日式幽默向欧美地区输出的例子并不常见，但是由于加藤一彦广阔的眼界，使得他的作品尽管没有刻意迎合欧美市场，被引进到欧美市场之后迅速引起轰动，1981 年，加藤一彦获得了圣迭戈国际动漫展“墨水瓶奖”（Inkpot Award）。这个奖项是颁给漫画、科幻小说、电影电视、动画等领域杰出成就的个人，在加藤一彦获奖之前，斯坦·李、杰克·科比和乔治·卢卡斯等耳熟能详的名字，不过这个奖项最初几年都是颁给欧美的艺术家居多，“漫画之神”手冢治虫也是直到 1980 年，也就是加藤一彦获奖的前一年才得此殊荣。之后他有陆续获得罗马漫画节 ROMICS 金奖、AMD Award 功勋奖，足见加藤一彦以及“《鲁邦三世》系列”在欧美地区的影响力。

在“鲁邦三世”的漫画之外



《鲁邦三世》的故事延绵至今，几乎和加藤一彦或是 Monkey Punch 划上等号，即便是诸多的动画作品，也都似乎打上了原作者的烙印。

1996 年，加藤一彦亲自出马，亲自监修剧场版第六部《鲁邦三世 DEAD OR ALIVE》，人设相当美型，插科打诨的情节也比其他作品相对较少，取而代之的是伏线千里的故事和优良画风中渲染出的格调：军人哗变夺权后的独裁小岛国上，鲁邦一行正打着上任国王留下的“国家宝藏”的主意，他们需要面对来自独裁势力的竞争，而那座看上去任人采撷的宝藏却是危机四伏，另一方面，那个本应死去的王子“阴魂不散”，纠集着反抗势力正准备推翻暴政，而解决这一切问题的关键，就系于一个既是将军手下间谍、同时又是王子女友的女人身上，故事最后的反转再反转展现了原作者加藤一彦惊人的脑洞，在“鲁邦三世”粉丝间评价颇高，而这距离《鲁邦三世》被搬上荧屏和银幕其实已经过去了二十多年。而在此之前，《鲁邦三世》的 TV 版已经播出超过 25 年，累计超过 220 集，而除了已经上映的五部剧场版以外，同样在 1996 年，“《鲁邦三世》系列”的 SP 第八弹《暮色双子星座的秘密》也在这一年上映，这个每年一部 SP 的节奏持续到 2013 年才有所减缓。

当然，这些动漫和影视化的作品绝大部分都不是加藤一彦的作品。

在《鲁邦三世》面世后就火速蹿红，这吸引了不少动画厂商登门拜访。“这不是我的专业领域，我基本上都是：嗯，把它做好，我把它留给他们。”加藤一彦日后回忆当时的情景时如是说，深知动画和漫画之间的他抱着等待惊喜的心态，欣然地授权，甚至连编剧送来的脚本也尽量不看，将动画制作留给专业的动画师和导演。

五十多年间留下近三百集的 TV 版、26 弹 SP、10 部剧场版、4 部 OVA，还有真人电影、Flash 动画、舞台剧和歌剧等等难以尽录，加藤一彦甚至联合 OK WAVE（一个问答类 BBS 网站）以及《日经娱乐》，在网络上发起“下一回，你想‘鲁邦三世’偷些什么？”活动，不同于国内那种名义上是有奖比赛，实质上是有心人借此机会收集写作素材的“有奖征文”，这个公开活动的获奖者，其优质故事将会被改编成“《鲁邦三世》系列”新作品中的主线剧情。

由于诸多著名导演和编剧在诸多动画作品中参与了集体创作，使得《鲁邦三世》的整体形象实际上并不是统一的“Monkey Punch”风格，最明显的一点是动画中鲁邦是一个“义贼”，而加藤一彦曾公开说“公开鲁邦虽然也有温柔的一面，但他始终坚持认为鲁邦是做坏事的小偷而不是动画片中所描绘的义贼”。”加藤一彦在制作《鲁邦三世 DEAD OR ALIVE》曾想加入“背后捅刀”的环节，执行导演却提出反对，认为“鲁邦并不是这样的人”，尽管身为原作者，加藤一彦还是遵循了动画中约定俗成的人设。

尽管和原作的意味有所不同，但在众多动漫作品中，有不少作品都产生了深远的影响，例如 1978 年剧场版《鲁邦 vs 复制人》是加藤一彦最为喜欢的作品，里面汇聚了加藤一彦喜欢的元素：情色、伙伴、经典名画、当时最新科技（克隆）与科学怪人等等，在加藤一彦的诸多访谈中毫不掩饰对这部作品的喜爱。1979 年的剧场版第二弹《鲁邦三世 卡里奥斯特罗之城》是宫崎骏首次执导的动画长片，极具里程碑意义。2009 年在该作上映三十周年，高畑勋和宫崎骏导演《鲁邦三世 卡里奥斯特罗之城》被再度重新放映，吸引了不少影迷入场观看。



当然不能不提两部《鲁邦三世 VS 名侦探柯南》。除了宫崎骏，青山刚昌也是“《鲁邦三世》系列”的忠实粉丝，工藤有希子和贝尔摩德这对宿敌便是参照峰不二子为原型进行创作，而他们的关系也有如鲁邦和钱形警部，他的作品中也经常会出现“鲁邦梗”。在强烈的意愿推动下，将《鲁邦三世》与《名侦探柯南》作为招牌动画的读卖电视台说服了双叶社和小学馆，促成了这两部画风设定不同的作品走到了一起，上演另类的“猫和老鼠”的游戏。在 TV 版和电影版中分别以两个作品的世界观作为主线，SP 是柯南来到鲁邦三世的世界中解决“盗窃女王皇冠”的挑战，而续集则反过来，鲁邦来到了柯南世界，为世界上独一无二的幻之秘宝“樱桃蓝宝石”展开攻防战。“作品中充满了对鲁邦三世作品的致敬”（加藤一彦语），事实上，从与公主互换身份（《鲁邦三世 DEAD OR ALIVE》中的情节）到许多的对白，我们都能看到致敬的情节，这也是 ACG 范畴对于“《鲁邦三世》系列”的一次致敬和成功的“破圈”挖掘。

说到泛 ACG 范畴，自然不能不提游戏，作为在六十年代已

经火热的动漫，最早登陆的游戏平台自然是街机平台，在日本街机的黄金时代，《鲁邦三世》顺利成章地在 1980 年登陆街机平台。在 1983 年，老牌厂商 Stern 将《鲁邦三世 VS 复制人》和《卡里奥斯特罗之城》两部剧场版制成了镭射影碟（LD）游戏。随后，“《鲁邦三世》系列”迈向了更为广阔的家用游戏机平台，玩法也变得越发地百花齐放，当中有我们颇为熟悉的 FC 版平台跳跃游戏《鲁邦三世 潘多拉的遗产》，其丰富的道具系统和多角色选择令人难忘；同时期还有 MSX 版本的 ACT 游戏《卡里奥斯特罗之城》和《巴比伦的黄金传说》；到了九十年代中后期，第一视觉解谜的《编年史》（SS 平台），剧情花絮加节奏敲击的《Punch the Monkey》，街机射击游戏的《鲁邦三世 THE SHOOTING》，潜入盗窃游戏《魔术王的遗产》，动作解谜游戏《史上最强头脑大作战》、社交卡片游戏《决战卡片战斗》当然还有一些类型相同、题材各异的作品以及大量的柏青哥游戏，在 2010 年之前，“《鲁邦三世》系列”都是游戏市场极具影响力的 IP。



除了动画好和游戏版作品时常假手于人外，在漫画上加藤一彦也不会将“《鲁邦三世》系列”当成禁脔。

车田正美会授权冈田芽武、手代木史织、久织知稹等人创作“《圣斗士星矢》系列”的新漫画，在漫迷圈中掀起了不小的讨论，其实在车田正美之前，加藤一彦就已经授权过许多漫画家，创作出《鲁邦三世 Y》、《鲁邦三世 M》、《鲁邦三世 H》和《鲁邦 8 世》等作品，再度拓宽了“鲁邦三世”这个 IP 的范畴。

当然，加藤一彦也不仅仅只有《鲁邦三世》一部作品，在“《鲁邦三世》系列”出现前，他就已经画出了不少不知名的作品，而在此之后，当加藤一彦声名大噪，他与手冢治虫也有了真实的交集，在儿时偶像的鼓励下，他也积极创作许多作品，尽管名气远不如《鲁邦三世》，但是这些“《鲁邦三世》延伸作品”以及数量更为庞大、但人气参差不齐的其他作品，同样有着不小的看点。1974 年《周刊少年 Action》连载《鲁邦小僧》，以鲁邦小僧是鲁邦三世和峰不二子的儿子为主角，为寻找自己的父亲踏上旅程，途中既有伙伴，也会遇到捉拿自己为己任的“小夏洛克”以及觊觎他父亲无尽财富的坏人，此外他还绘画了一些《鲁邦三世》的外传形式作品，还在 1984 年出版了《鲁邦三世的英语会话作战》这类工具书，可以说在“《鲁邦三世》系列”的漫画创作范畴中，加藤一彦已经几乎到达极致。

在上世纪 80 年代中后期开始，加藤一彦基本上就很少主导“《鲁邦三世》系列”的创作。而在连载“《鲁邦三世》系列”的前后，加藤一彦的创作活动一直没有停止，像之前提到的《Pinky Punky》，他喜欢把主要角色塑造成不法之徒，比起写一个英雄人物，一个好人，他更喜欢写坏人，他的所有作品在某种程度上都是相似的。在 1997 年之前，加藤一彦的创造高峰期，每年都有除“《鲁邦三世》系列”以外的作品面世，除了和一些原作者合作以外，自己完全原创（弟弟加藤辉彦担任助手）的《透明绅士》《西方武士》《复仇屋》《一宿一饭》《摩诃男》等数十个作品。此外，加藤一彦还在数十年间参与到许多作品的角色原案、人设，插画作品，剧本改编，唱片封面设计，游戏设计等，在这些作品中，有一部作品也是相当有趣。

1980 年，加藤一彦在光文社的杂志《Popcorn》上连载《变身侦探》（Cinderella Boy，有译“变身少年”），“仙德蕾拉”（灰姑娘）12 点之后就会打回原形的故事相信大家都相当熟悉，故事女主角的名字就叫做“辛迪 · 蕾拉”男主角的名字叫做“邹祭乱马”，姓名首字母为“R”的两人在“麒麟镇”（Kirin Town，和英文“killing”谐音双关）开了一家“R&R 侦探事务所”，因为调查一单欠债事件，他们潜入了一家赌场，那里正是当地黑社会头子的交易地点，他们在逃跑之时因为受到追击而从高处坠下，没想到竟然大难不死，更为奇妙的是两个人之间竟然共用了一个躯壳，每当 12 点钟声响起，他们都换迎来性别和身份转换，为了找到恢复原状的方法，他们孜孜以求，一步步地接近事情的真相……

当然，说到“乱马”，80 或 90 后漫迷大概会第一时间想到上世纪八九十年代热播的动画《乱马 1/2》，这部动画改编自高桥留美子 1987 年开始在《周刊少年 Sunday》连载作品，比《变身侦探》晚了七年之久，主人公早乙女乱马是个习武者，来到咒泉乡修行不慎落入女溺泉，遇到冷水就会变成女孩，遇到热水又会恢复成男孩，在“男女性转换”以及“乱马”之上，《乱马 1/2》和《变身侦探》之间有着颇为相似的基础设定，不过撇开这些，一个是以武者战斗恋爱番，一个是侦探冒险番，而颇为不幸的是，《变身侦探》由于当年《Popcon》突然停刊而被腰斩，只能作为一部“one-shot manga”（指故事架构设定独立，内容基本上能够用一本单行本讲完的漫画），而《乱马 1/2》则整整连载了 38 卷，是否属于抄袭借鉴，相信每个人心中都有属于自己的答案。这个遗憾直到 2003 年以一部 13 话的动画得以补完。

在 2003 年前后，加藤一彦还创作了《MUSASHI -GUN 道 -》、并将《一千零一夜》的故事改编成漫画作品，他还整理一部《Monkey Punch 漫画活动大写真》，将"《鲁邦三世》系列"以外，将之前提到过的、加藤一彦创作的部分优秀短篇作品收录其中，并且后来被改编动画，也算是对他漫画生涯的另一个总结。

从 2003 年开始，年纪渐大的加藤一彦已经很难像以前那样频繁地有新作品面世，但他仍然没有放弃漫画事业，直到 2013 年，已经 76 岁高龄的加藤一彦还在为《幕末义人传》担任人设，他坦言自己从未有退休的计划，"我要画漫画直到死！"

归隐求学，教书育人

造成加藤一彦作品产量下降的重要原因除了年龄，还有一个更重要的原因——学习和传道授业。

不得不说日本的动漫产业相当成熟的体系，不少上了年纪的漫画家难以活跃在一线，仍然会想方设法将自己的技法传达给下一代。

加藤一彦在寄语年轻一代漫画家时曾说，"漫画家不要只专注于画画。不要过分专注于一件事，尝试多样化。学习一些不同的东西，从长远来看，这可能会对大家有更多的帮助。""当我年轻的时候，我开始画漫画的时候只有纸和笔。而到了今天我们已经有不同的手段和媒介来展现自己的创意。"

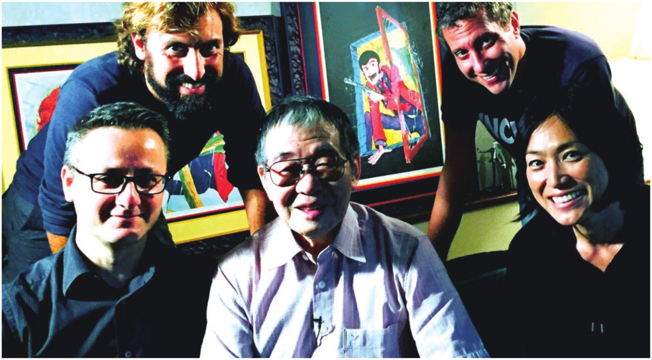
诚然如此，眼下用电脑键盘码字已经是绝大部分文字工作者的标配，不过在我所知道的作家之中，其中有不少还坚持笔耕的作家。例如贾平凹、或是温瑞安，而他们的写作速度并不会比电脑打字慢，这是一种罕有大师级的境界。而在漫画界，尽管也有不少守着 G 笔的漫画家，但是电脑作画的潮流已经不可遏制，并且在当下漫画创作中占据了越来越大的比例，而且纸媒也不再是漫画家实现自我价值的唯一途径，各种漫画连载平台的兴起，与数码化创作更加相得益彰。

然而，作为老一派的漫画家，一辈子都以蘸水笔为伍的加藤一彦又能为面向数码化的新漫画家们做些什么？

"书上得来终觉浅，绝知此事要躬行"，加藤一彦不仅要将自己的理念见诸网站，还付诸实践，作为对任何事物都充满好奇的加藤一彦是最早一批接触电脑作画的漫画家，1975 年在美国友人家中见过苹果电脑之后念念不忘，之后用五十万日元买来了 Apple II 电脑进行创作，引起了不少轰动，但是当年电脑技术尚不成熟，加藤一彦于是在 1988 年再度尝试使用 MAC 电脑进行创作，此后便不断升级更新着自己的硬件：如今在他的工作室里，除了有最新型的 Wacom23.6 英寸 4K 超高清液晶数位屏，有着全球第一款 4K 超高清投影机——Sony VPL - VW1000ES，有 JBL 旗舰级音响 DD67000，

2003 年，他在日本"J-MAC"（日本漫画家俱乐部）成立了数字漫画分会，并担任第一届会长直到 2012 年。此外，尝试建立自己的个人门户网站，希望借助信息化将东西方的漫画家聚合在一起，共同创造一部融合东西方文化元素的作品，这个想法最终没有形成成功的作品，加藤一彦也将重心转移到另一个地方——到大学去。

奇妙的是，当我们以"加藤一彦 + 教授"的关键字来搜索的时候，弹出来的却是"东京经济大学现代法学部教授"的相关资历，完全和漫画艺术完全无关，就连国内的一些百科网站上都将这样的信息放到"Monkey Punch"加藤一彦的词条下，



而事实上，这是两位不同的“加藤一彦”教授。也只怪“Monkey Punch”的名声太过响亮持久，让人们都几乎忘了他的本名。

2003 年，66 岁的加藤一彦来到了东京工科大学大学院，就读“媒体科学专攻”研究生，一边学习新的电脑作画技巧，一边融入自己的作画经验，形成完整的理论，2005 年 3 月毕业之后，4 月随即成为大手前大学媒体与艺术学院教授。他与 2005 年接任大阪艺术大学人物造形学教授的永井豪（代表作《盖塔机器人》、《铁甲万能侠》和《恶魔人》）引为莫逆之交，两人都是因为手冢治虫的缘故而选择成为漫画家，都是以搞笑题材作品出道，在大红大紫之前还都为石森章太郎当过助手，也是在同一年成为教授教书育人。因此他们时常会有学术上的交流，并且公布于众，讲述漫画家创作背后的艰辛与逸事。

成为大手前大学教授并不是加藤一彦的终点，2007 年，加藤一彦将自己的创作成果举办了“Monkey Punch 原创艺术展：从笔到数码”，向大众阐述了他是如何从一个依靠纸笔创作漫画家转化成电脑创作的画家。2010 年 5 月起，加藤一彦担任东京工科大学传媒学院客座教授，2017 年担任专科学校札幌漫画 · 动画学院顾问，继续将自己的所学所想传授给新一代的创作者们。

后记

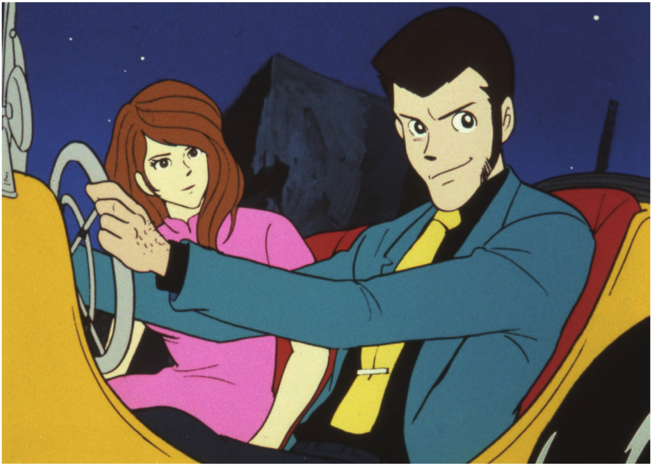
“《鲁邦三世》系列”长盛不衰，加藤一彦出生的北海道浜中町终于迎来了一位名人，雾多布市建设了“鲁邦三世街道”，从车站到商店都会有“《鲁邦三世》系列”相应的景观布置，让一众朝圣者有“打卡”的去处，也让加藤一彦的名声得以留存后世。

但其实，除了接受采访或者出席活动，加藤一彦的生活相当低调，“除非日常生活都能成为新闻，否则我做饭很差这些事没什么值得说的。”

晚年的加藤一彦定居日本的赏樱圣地千叶县佐仓市，除了定期去学校课堂给莘莘学子讲述自己对未来漫画发展的见解，也偶尔帮佐仓市画一些宣传画。更多的时候，这位漫画大师依旧在创作和研究的道路上，一步步地走向人生与创作的终点。

前文提到“峰不二子”的其中一个来源便是加藤一彦所吸的“峰”牌香烟，加藤一彦是个重度烟民，直到后来身体变差才戒掉，但是最终还是难以避免肺部的一连串疾病，2019 年 4 月 11 日，他因为误咽性肺炎医治无效而病逝，享年 81 岁。

在写稿佬写作本文的时候，恰逢日本京都动画遭人恶意纵火，33 位动画精英不幸遇难，大量资料被付诸一炬。因而借此机会，悼念加藤一彦的同时，同样悼念那些为人们带来无数欢乐却在大火中遭逢不幸的动画工作者们。



已在彼方 便是永恒
——写在京都动画纵火案之后

文：徘徊之风 编：l1on（实习编辑）美编：01



●序

人们常说世事无常，然而谁能想到，一场“平成时代以来最致命的纵火事件”，竟然是在无数的偶然与巧合中发生；谁又能想到，一次癫狂的发泄行为，竟然会对日本动漫业带来巨大的损失……

●悲剧的始末

2019 年 7 月 18 日，一个再平凡不过的工作日，京都市伏见区桃山町因幡的一幢普通的三层高黄色事务所里，73 名工作人员开始了新一天的工作，员工来自日本全国各地，因为对动漫的热爱而汇聚到这个京都动画第一工作室，但他们全然不知这里在不久之后将会成为一片火海，将他们和自己心爱的事业硬生生地剥离。

一场灾害，总是由许多不幸的细节组成：京都动画在数年前就已经收到死亡恐吓，而他们每一次都会与警方交流，但这些恐吓最终都未变成袭击。而真正的威胁，很少会事先张扬。

京都动画第一工作室内装有灭火器、火灾警报和挡烟垂壁装置，但是没有避难梯、室内消防栓和自动喷水灭火系统。这样的配置若应对小型火灾或许绰绰有余，但是面对蓄意的纵火案，似乎有些力不从心。事务所四周装有监控摄像头，虽然拍到了那个连续几天在周边徘徊的可疑人物的身影，量贩店的摄



▲工作室原貌

像头也拍到了有人购买手推车和方便盛装汽油的便携罐，但是也无法及时警醒潜在的受害者们。第一工作室设置了门禁系统，原本可以将包括袭击者在内的陌生人拒诸门外，但是由于当日 11 点将会有 NHK 电视台拍摄采访，为了方便进出而临时取消了门禁，只是谁也没想到这竟然为了一场灾难打开了大门。

10 点 38 分，名叫青叶真司的男子带着以发电为由，从自助加油站买来的数十升汽油、打火机、锤子和数把刀走入玄关，开始了他那难以饶恕的罪行：他高喊着“去死”，泼洒了近 10 升汽油，并且用火机引燃，大火瞬间点燃了室内的可燃物，剧烈的燃烧引发了爆燃，“烟囱效应”让浓烟沿着三层贯通的旋梯蹿升，二楼的职员听到下方男人的吵闹声和女性惨叫声后不到 15 秒就看到浓烟，浓烟很快淹没了房间，以及整个大楼的每一个空间。



▲浓烟滚滚的救援现场

尽管去年 11 月，社员们才进行过紧急避难演习，即便设有通往楼顶的大门，并且可以从大楼内侧打开，但是许多人都无法逃出生天，二层的 33 人就近逃往旋梯，却发现这才是火焰和浓烟的来源；三层有 20 个人则是倒在了通往顶层的楼梯上，在迅速发展的大火和无法视物的浓烟中，受难者中的大多数未能逃出生天，33 名死者中有 26 名是在火灾现场被烧死。公司理事兼动画导演武本康弘（代表作“《全金属狂潮》系列”第二、三部，“《凉宫春日》系列”）在失联多日后被证实死亡，而被称为“京阿尼祖师爷”的木上益治至今生死未卜。40 多架消防车加上直升机用了超过 20 小时才将大火完全扑灭。而媒体在事后探访现场那片焦土废墟：现场已经完全看不出工作室的原样，能燃烧的小型物件和天花板早已燃烧殆尽，包括旋梯在内的金属物件严重变形，未曾焚毁的木质结构也完全碳化……有媒体甚至直接建造了现场的小型模型，还原了当时火势发展的情况，让观众们真切地感受到火灾现场那犹如人间炼狱的惨况。



▲事发当晚的消防车队

作恶者青叶真司也并未好过，他的身上同样被点燃，匆忙逃出建筑后因为伤势过重而倒在了地上，被京都动画一名职员追上，随后被警方逮捕，他承认“火是我放的，浇了汽油然后用打火器点火”，而原因是京都动画“抄袭了小说”。这些画面都被前来采访的 NHK 摄制队拍下，日本警方也鉴于案情严重、避免公众恐慌而选择提前公布了青叶真司的身分。

究竟是什么令青叶真司如此苦大仇深，他无法进一步回答。因为身体多处烧伤，陷入昏迷的他被直升机送往了大阪狭山市的一所专门治疗烧伤的大学医院。敬业的日本媒体很快挖出了青叶真司的底细，以及这名 40 岁的中年人有着颇为悲催而又“模板化”的过去：童年父母离婚，与父亲、哥哥、弟弟一起生活，家境贫穷，兴趣是电视游戏，而将来的目标是变得很有钱。中学遭到校园霸凌，两度转学，变得不爱出门。高中毕业后陆续从事多种兼职，期间父亲去世，与家里人逐渐疏远。2006 年因偷盗内衣被警察带走。后来，在居住雇用促进住宅期间，引发过“用钝器击打墙壁产生噪音”、或是拖欠房租等问题。2012 年 6 月 20 日凌晨，他在茨城县坂东市从便利店持刀抢劫 2 万日元现金，随后被逮捕并服刑 3 年 6 个月。2016 年 1 月出狱并成为“特别调整”对象，接受国家社会福利支持，入住埼玉市内的单身公寓。虽不再拖欠房租，但经常和附近居民因为噪音问题产生矛盾和纠纷，甚至惊动警察和救护车，但每一次小风波平息后没多久他又故态复萌。



▲火灾发生后，人们纷纷前往工作室附近放下花束，为遇难者祈福

也有报道指出青叶真司有精神类疾病患病史，但这受到一部分机构质疑，认为在未知的情况下将这桩犯罪和精神疾病划上等号，会助长社会对“精神病患都是危险的”这一偏见。在日本动漫协会呼吁媒体冷静报道的同时，网络上再次流传“将动画粉丝当成罪犯预备军一样对待”的言论也直到令人担忧。但能够确定的是，青叶真司的邻居们总是受到其房间内游戏或动画高分贝声浪的骚扰，而提出意见的人都会遭到疯狂的死亡威胁。最近的一次就发生在京都动画第一工作室遇袭前几天，青叶真司突然粗暴地敲响邻居家的门，然后又回到自家房间内

敲打墙壁。待到邻居前往查看时，青叶真司抓住对方胸口并揪着自己的头发，神经质地不断重复说“杀了你”。

日本 ANN 新闻网是整个事件挖掘最深的媒体之一，他们除了采访青叶真司的邻居，甚至还从管理员手上拿到了关于警方调查青叶真司房间的第一手资料：房间早就处于停电状态（大概就是他购买汽油的理由或借口），各式物件胡乱地搁置，冰箱中的食物早就腐烂并流出难闻的腐化汁液，房间内到处是铁锤击打的痕迹，连笔记本电脑屏幕也被摔坏，足见他对现状是如此的不满，也是如此的癫狂。只是谁也没有想到，这种癫狂会让许多人付出了生命的代价，不仅仅是第一工作室以及京都动画、更是连整个日本动漫业界都受到了极其严重的伤害。



举足轻重的“京阿尼”



在动漫界盛行的外包潮流中，京都动画可以说得上是一股“清流”。京都动画的创始人八田阳子原本是手冢治虫工作室“虫制作公司”的动画原稿，后来和八田英明结婚后搬到了京都。虽然无法再为“漫画之神”工作，但并不意味着他们放弃了上天赋予他们的能力。

1981 年，八田夫妇成立了自己的工作室“京都动画工作室”，跟邻近的家庭主妇一起承接龙之子制作公司与日昇动画的完稿外包工作，从一个小作坊做起，慢慢有了些规模。1985 年，他们改制成有限公司，被漫迷们昵称为“京阿尼”的京都动画就此成立。一年之后公司的作画部门正式成立，将承包业务从完稿上色上升到动画制作领域，这也让他们有机会接触到更多动漫企业。

龙之子依旧是他们最重要的合作方，“京阿尼”1987 年参与了龙之子旗下“ TATSUNOKO 制作分室”作品《赤光弹兹里安（赤い光弾ジリオン）》的制作，与制作人石川光久建立了不错的关系。同年 12 月，石川光久和设计师后藤隆幸决定将公司独立，“京阿尼”还出资襄助，让 I.G TATSUNOKO、也就是后来的 Production I.G 顺利成立。

从 1987 年开始到九十年代中期，“京阿尼”参与制作的动画作品有《鲁邦三世—海明威手稿之谜》、《福星小子》、被改编成《太空堡垒》第三部的《机甲创世纪》、《美味大挑战》、《机动警察》、《阿基拉》、《超时空要塞 可曾记得爱》等，在这个过程中，他们不断积累经验和培养更加成熟的工作人员。演出、作画、完稿、背景、摄影，制作一部动画中的所有环节都逐步被社员们掌握，然后驾轻就熟地完成。



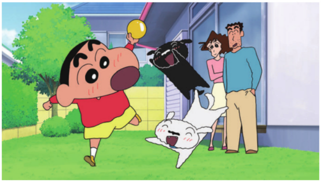
▲《超时空要塞 可曾记得爱》

1992 年，京都动画承包了 SHIN-EI 委托的电视系列动画片《诅咒的连衣裙（呪いのワンピース）》。他们第一次以公司内部的资源与人力完成了全套制作流程。这坚定了八田夫妇对于工作室的未来发展方向。此后在九十年代中后期到 21 世纪初，SHIN-EI 动画、日昇动画、Studio Pierrot 等公司陆续被京都动画的能力所打动，成为长期外包伙伴。厂商的信任令京都动画得到了大量的工作，而他们也几乎单凭自己一家之力就出色地完成工作，令作品成为经典。

这个时期，“京阿尼”主要负责的作品更能被称为无数人的童年回忆：《蜡笔小新》、《数码宝贝》、《哆啦 A 梦》、《犬夜叉》、《天地无用》、《樱花大战 樱华绚烂》、《热带雨林的爆笑生活》……尽管这些作品到最后字幕打出来的制作方并不是“京阿尼”，但是“京阿尼出品，必是精品”这类的想法，深入到行业内，助推着京都动画不断发展。



在京都动画业务全盛时期，曾拥有四个工作室、超过 100 人以上的员工，同时也承接游戏外盒设计以及游戏 IP 衍生动漫制作等业务。而他们的内部架构也越来越成熟，工作特色也越



发明显：在接受外包工作时他们会采取项目组的形式合作，让负责项目的员工能够和甲方有更好的交流；进行设定制作和执行制作的人，被称为“设定经理”和“制作经理”；在制作游戏改编动画的时候，虽然没有强制，但是所有参与工作的制作者们还是会认真地玩一次原作游戏，确保大家都尽可能地抓住原作神髓，也体现了“京阿尼”的改编作品中较忠于原著的特色；由于京都动画坚持独立制作动画，所以建立了社员宿舍和动画学校，除了配音声优以及一些特地聘用的岗位以外，从监督到动画师全部都是自家社员，确保了作品的完成度和质量。所以不同于许多动漫外包制作时，为了节省时间，在线稿动画阶段就已经请声优来配音的做法，“京阿尼”的动画在配音阶段几乎已经是完成品……

2000 年 4 月，京都动画将位于大阪的两所工作室独立成子公司 Animation Do，并将大量的承包业务转移到子公司，开始将重心投入到纯原创动画的制作方面。2002 年，龙之子在制作《The Soul Taker ～魂狩～》衍生作品《魔法护士小麦》时，京都动画被邀请参与共同原创制作，但他们只负责第 1 和第 2 话的制作，这算不上京都动画完全原创的起点。

▼《全金属狂潮？ Fumoffu》



京都动画真正原创的起点，同时也是世人真正完整认识“京阿尼”的起点。相信许多人都和笔者一样，是从《全金属狂潮？ Fumoffu》（也译作《全金属狂潮 校园篇》）开始认识“京阿尼”的独特魅力，这是京都动画完全自主制作的动画最早的成品之一（另一个是《仰望天空的少女瞳孔中所映照的世界》）。和主线故事当中“机甲 + 科幻”的内核不同，《全金属狂潮？ Fumoffu》将战斗生活和轻松的校园生活“无机”地结合在一起：与平凡生活格格不入的宗介一言不合就来个反转，一本正经干坏事的硬派样子相当有喜感；小要的吐槽和想太多的日常，加上同学们的“受灾”和暴走很好地形成反衬；还有激萌的“PONY”、暴走的校工大叔和宗介“专攻下三路”等等名 GIF 场面，组成了爆笑的校园喜剧日常，成就了“搞笑神作”和“京阿尼”的名声。此外，“京阿尼”通过制作《全金属狂潮？ Fumoffu》与作者贺东招二结下了良好的关系，后者从 2006 年的《凉宫春日的忧郁》第 11 话“射手座之日”开始参与其他“京阿尼”作品的故事剧本创作，2007 年的《幸运星》中负责的第 5 话“神射手”、第 12 话“一起去祭典吧”和第 22 话“在这里的彼方”的剧本，2012 年为《冰菓》担任剧本统筹，2014 年的《甘城辉煌乐园救世主》担任系列监修和部分集数的脚本，是京阿尼为数不多的编外工作人员。

2004 年，“京阿尼”完成了《犬夜叉》的外包工作之后，本社便大幅度减少了接受外包作品工作，全身心投入到原创动画业务中，每一年都有一到两部颇为优秀的 TV 动画以及电影、OVA 和特典等作品推出。



一众监督 / 导演也在这时打响名声：武本康弘和石原立也率先发力，前者的“《全金属狂潮》系列”和《幸运星》引发了不错的反响，随后是校园推理剧《冰菓》，尽管《甘城光辉游乐园》反响一般，但是《小林家的龙女仆》重新赢回了些口碑。后者则是在游戏改编动画《AIR》中，凭借着超精良的画风，碾



压同时期的绝大部分动漫作品，为京都动画赢得了良好的口碑。随后，《AIR》原作者——日本游戏厂商 key——的另外两部恋爱冒险游戏作品《Kanon》和《CLANNAD》以一年一作的频率先后面世。而在《Kanon》开播之前，《凉宫春日的忧郁》开播，成为了京都动画首部获奖作品，而且一拿便是“日本动画指标性的三大奖项”的其中两个——“神户动画赏最佳 TV 动画作品”和“东京国际动画博览会优秀作品赏”。之后的《日常》、《中二病也要谈恋爱》和《吹响吧！上低音号》也都是口碑良好的作品。





2009 年 4 与 2 日，《凉宫春日的忧郁（2009 年版）》开始“从头”播放，由十四集新作和 2006 年版的十四集交叉播出，其中新故事《漫无止境的八月》更是“丧心病狂”（中性词）地使用了独特的表现手法：将凉宫春日不愿过去的暑假从 8 月 17 日至 8 月 31 日共计两个星期，循环 15532 次约 595 年，并选取其中 8 次，以每集重新作画和录音的方式，重演了八回几乎一样的剧情。这一切的导演也从石原立也换成了武本康弘，而这一天发生的事，除了是一种交换，也是一种传承。



田尚子首次担当导演，将“芳文社三大番”之一的《轻音少女（K-ON）》改编成的同名动漫也在 4 月 2 日这一天开播，让那一段时间的“京阿尼”成为了业界最火热的话题；山田尚子与作画监督堀口悠纪子联手打造“如有雷同实属故意”的“京都脸”和用以表达情绪的、肉肉的“京都腿”，成为了“京蜜”和“京黑”相互攻讦的主要阵地。《轻音少女》收到《日本时报》“这部动画使日本文化的世界影响力持续且进一步扩大”、“动画使日本成为超级大国”、“这是近些年来日本最成功的 TV 动画”等赞美之词，作品除了再度收获“东京国际动画博览会优秀作品赏”和“神户动画赏最佳 TV 动画作品”两大奖项，还衍生出巨大的社会效应。剧中少女们使用的乐器，因为动画的开播而“洛阳纸贵”，销量飙升，日本经济新闻社旗下权威行业杂志《日经 MJ》基于 2009 年的消费动向和销售情况，将其选为热门商品排行榜的“西前头”。（注：《日经 MJ》在排位的表现形式上采用了传统体育项目相扑中显示实力强弱的排位头衔及顺序，分为“横纲、大关、张出大关、关胁、前头”五个等级，每个等级分为“东”“西”两档，前者强于后者，所以“西前头”相当于第十名）虽然没有登顶，但是其引发的经济现象可见一斑。2011 年，《轻音少女》改编剧场版，作为深夜档动画改编电影，票房收入超过 19 亿日元，并入选被誉为“日本电影奥斯卡”的日本电影学院奖的“优秀动画作品赏”，虽然最终输给了宫崎骏负责企划和剧本的《来自虞美人之坡》，但同样值得肯定。2016 年，山田尚子将大今良时创作的《声之形》搬到电影银幕上，收获了 23 亿日元票房之余同样收获多项大奖，这让山田尚子名声大涨。



当然不能不提内海纮子，她的“《Free！》系列”是京都动画少有的服务女性观众的作品，笔者当年还身处动漫行业，身边的女同事每到更新日就会鬼哭狼嚎；当然也不能不提京都动画“祖师爷”木上益治，他也偶尔挂帅，在“《MUNTO》系列”第三作《仰望天空的少女瞳孔中所映照的世界》少有地用实名担任导演。当然原本还有山本宽，那个否认南京大屠杀的右翼导演、口不择言的惹事王，在《幸运星》中还没尝够导演的滋味便被撤换，愤而离开“京阿尼”并扬言要用作品向前东家证明自己，可惜已经没有机会。

一众出色的监督和其他从业人员的表现，令京都动画不仅在日本动漫界享有很高的地位，也连带着他们的业务蒸蒸日上。2008 年 2 月，京都动画第 1 工作室在伏见区桃山町因幡正式落成启用，距离本社只有 1.4 公里路程，步行也不过十来分钟，随后在本社周围 300 米内的京都动画第 2 工作室及其楼下的直营店，还有坐落在离本社更近的第 5 工作室 · 京阿尼 &Do 商店缮！”，几个工作室在地图上的布局像是一个金字塔，以本社作为底座的中心，以第 1 工作室作为金字塔尖，辅以大阪子公司、东京办公室和少数外包企业，组成了能让京都动画创作优质作品的最佳阵型，可惜的是，如今他们失去了最顶尖和核心的一环。



京都动画工作室社长八田英明在 19 日接受采访时，除了澄清此前那些恐吓中提及涉及抄袭的内容，更多表达的是对逝去的生命、众多伤者的“肝肠寸断”，对凶手不能好好商谈却要诉诸暴力的遗憾和愤怒，以及对惨重的损失的一个说明。

尽管京都动画有多个动画工作室，但公司人数不过 154 人左右（2018 年 6 月维基数据），被八田英明称为“核心工作室”的第 1 工作室不仅占地最大，就连本社与之相比也显得不如，员工所占比例也超过一半，诸多监督和画手都聚集于这个三层面积总计约 690 平方的工作场所，而第一工作室多年来积存的原稿档案以及硬件设备也是极多，这让大火带来的损失显得尤其惨重。

沉痛而温暖的世界

京都动画纵火案发生引起了全世界的震动，日本首相安倍晋三也专门发推特表示“过于沉痛，几乎难以言喻。”各国政府第一时间通过大使馆表达了慰问，全世界多个国家级电视台也纷纷跟进报道。

苹果总裁蒂姆 · 库克、切尔西足球俱乐部、Adobe 为首的



世界各大机构以及个人用户都在社交媒体为京都动画祈福；而在我国，“京都动画纵火案”在微博迅速占了三个热搜，B 站将“番剧区”和“动画区”页面改为黑白色。“萌娘百科”在首页用三语打出祈福字句，在笔者的社交媒体上，也是被粉丝和媒体人以“动漫界的巴黎圣母院”、“动漫界的 911”，“日本动画最黑暗的一天”之类的话语刷屏。

港台地区的“巴哈姆特”社区开设“祈福集中串”，香港动漫电玩节在开幕前一分钟为京都动画纵火案死者默哀并设立公众悼念区。

除了形式上的慰问，社会各界还做了许多实质工作，除了迅速完成调查，日本警察厅要求加油站业界对想要购买汽油的可疑人士就立即进行通报，防止同类事件再次发生。为了避免触动逝者亲属朋友的痛处，许多作品都愿意为之而让路：以火灾为题材的电视动画《炎炎消防队》，原定 7 月 20 日凌晨于 TBS 系列首播的第 3 话播出临时取消，富士电视台周一晚间九点连续剧《监察医 朝颜》，原定 7 月 22 日播出的第三集因剧情涉及纵火杀人而延期。

来自世界的慰问自然令人感动，但是并不能雪中送炭，助京都动画度过这“盛夏中的寒冬”。

核心工作室被毁，京都动画原本于 7 月 19 日公布的 2020 年暑期放映的《Free!》系列新作剧场版最新预告被中止发表，原定 7 月 20 日开始的“京阪电车 × 吹响吧！上低音号 2019”联动企划宣布延期。



这场大火导致 35 人死亡，34 人受伤，工作室内所有资产尽数被焚毁。死者已矣，伤者大概也难以再次回归，京都动画需要集中精力应对处理伤者情况以及安抚死者家属。资产的损失，巨额的赔偿、新作的延宕，使得京都动画陷入了全方位的

危机之中，随时都会全面崩盘，这将是日本动漫产业的巨大损失，也是人们最不愿看到的。京都动画的代理律师表示将会开设官方渠道接受捐款；而与此同时，他们也需要更多的帮助。

日本动漫界也是感同身受，新海诚、岩井俊二、平野绫、绪方惠美、小野贤章等动漫界人士纷纷发声，包括东宝、日升和迪士尼在内的十多家动画厂商除了表示慰问，并表示愿意提供相关的协助。

京阿尼在欧美合作的发行商 Sentai Filmworks 在群募网站发起“Help KyoAni Heal”众筹，目标筹措 50 万美元，随后又调整至 75 万美元，希望能够帮助“京阿尼”渡过难关，而他们的目标不到一天就已经得到实现，其中 Adobe 就低调地捐出了 5 万美元。动漫连锁店 Animate 在日本全国各店的店面，于 7 月 20 日开始募捐，京都精华大学和京都国际漫画博物馆也发起了募捐。就连京都动画作品外景的参考地，也各自表示了对京都动画的应援和哀悼：《Free！》的取景地鸟取县岩美町，在事件发生的第二天起在鸟取县厅和旅游景点设置了 10 个募捐箱；“《轻音少女》系列”的外景参考地滋贺县丰乡町，町长在其官网上发表声明，除了感谢京都动画对拉动当地经济的巨大帮助外，丰乡町观光协会为该系列的校舍模型——丰乡小学旧校舍群设置献花台；《吹响吧！上低音号》的舞台、也是“京阿尼”总部所在的宇治市，则是在宇治市观光中心设置了募捐箱；《声之形》的取景地岐阜现大垣市也设置了两个募捐箱……来自全日本乃至全世界的暖意，正在向京都汇聚，帮助正在努力摆脱灾后困境的“京阿尼”走出阴霾，正如他们的动漫中常常展现的主题那样。



▲截至 7 月 29 日，“Help KyoAni Heal”众筹项目募捐金额已超过 230 万美元。

结语

这是个残酷的世界，以至于一把火就将数十条人命和许多动漫工作者多年的心血毁于一旦；这也是一个善良的世界，一方有难八方支援，幸存者也加倍的努力，相信京都动画在一段时间的休整后，能够重新出发，为我们带来更多的感动。

对于第一工作室的遗址将如何处理，八田英明打算拆除此建筑，“如果有可能的话，将建一座纪念碑公园。”而我们也借此机会，向这次京都动画纵火案中的所有受难者祷告，愿逝者安息、生者坚强，也希望世上所有的纷争，可以都以更和平的方式得到解决。





那些编织的梦想与美好

——京都动画经典作品回顾

编：北山杉 & 余烬　　美编：01

京都动画自 2003 年进入业界以来，一直是一个特别的存在。和其他动画厂商相比，它的作品不算多，却用细腻的情感和精致的作画为业界创造了太多太多的经典之作。从重新定义 Gal 改动画的《Key 社三部曲》到《凉宫春日的忧郁》掀起来的萌系风潮，再到《轻音少女》那让人印象深刻的“轻音脸”，京都动画似乎总能站在业界的最前端，引领着时下最流行的风潮，并最终成为了是动画爱好者口中的那个“京都出品，必属精品”的京阿尼。在如今这样一个特殊的时刻，我们回过头来再次回顾京阿尼在过去推出的那些经典之作，同时也是向那些曾经陪伴我们走过青春，孜孜不倦地编织着梦想与美好的人们致敬。惟有怀揣过去，才能拥抱未来。

席卷全球的萌系风暴

——《凉宫春日的忧郁》





▶《凉宫春日的忧郁》第一卷，由伊东杂音负责插画。

2006年，对于日本动画业界来说是风起云涌的一年，众多对日后动画业界影响深远的作品似乎如同约好了一般，都选择在这一年进行播出。这些作品的名字即使是如今的玩家也不会太陌生，例如情节波澜壮阔的《叛逆的鲁路修》，以及月世界从游戏迈向动画化的第一部作品《Fate/stay night》。

2006年4月，《凉宫春日的忧郁》第一期动画正式播出，彼时由J.C.STAFF制作的热播动画《灼眼的夏娜》刚刚结束了第一季播放，这部由同名轻小说改编而来的作品不仅为动画界带来了一个经久不衰的人气角色，同时也开启了一个属于轻改动画的时代。和《夏娜》一样，《凉宫》也是一部轻改动画，小说第一卷于2003年6月发售，在第一年便取得了10万本的销量，同年获得スニーカー轻小说大奖。随后的续作几乎卷卷火爆，在2005年荣获《这本轻小说真厉害！》年度作品第一名，被誉为“日本休闲文学的巅峰”。

平凡的高中生阿虚在学校结识了满脑子奇思怪想的同学凉宫春日，并在后者的半强迫下加入了其创建的SOS团（全称为“让世界变得更加热闹的凉宫春日团”）。在一系列的怪异事件后，他逐渐发现SOS团成员们的身分全都大有来头——来自未来的朝比奈、效力于不明组织的古泉一树以及由“资讯统合思念体”所制造的“人形装置”长门有希。而令他们聚集在这里的惟一目的，

便是 SOS 团的团长凉宫春日所拥有的神秘力量……

早在 2003 年和 2005 年，京都动画就先后推出了轻改动画《全金属狂潮？ Fumoffu》以及《全金属狂潮 TSR》，对轻改这一题材可谓驾轻就熟。《夏娜》的火爆更是让版权方角川以及京都上下都对《凉宫》充满了信心。

动画分为两期，第一期动画于 2006 年 4 月播出，第二期则于 2009 年 4 月放送。年轻的京都动画在彼时活力无限，石原立也、山本宽、池田晶子等我们后来都叫得出名字的制作成员几乎全都加入到了这部动画的制作当中，使得作品从作画到演出以及完成度均达到了一个极高的水准，从中也诞生了许多至今被人们津津乐道之处。

●《凉宫春日的忧郁》第一期

■乱序播放

第一期动画以小说第一卷为主轴，其中穿插了来自小说第三、五、六卷的一部分短篇故事。担任 06 版《凉宫》监督的是年轻的石原立也，这是他职业生涯第二次担任监督职位。石原立也觉得，如果按照小说时间线的顺序来播放动画，这么做虽然对从未看过小说的观众来说是一个相对保险的做法，但那些已经提前知晓剧情的小说读者可能就会觉得很无聊。另一方面，如果使用原创内容来为小说读者们提供新鲜感，又会面临破坏原作氛围的风险。最终他决定把小说后几卷的短篇故事放到第一卷的长篇故事之间，这样既不会破坏原作的氛围，又能让看过小说的读者得到一份“惊喜”，可谓一举两得。



当然，这些短篇故事的选择和放置顺序并不是随意为之，而大多是为后续作品埋下的伏笔。例如动画第 9 集的《Someday in the rain》是谷川流为动画专门撰写的一篇原创故事，其中为日后剧场版《凉宫春日的消失》埋下了伏笔。除此之外，最令当年的观众感到惊讶的当属第一集《朝比奈实玖瑠的冒险 Episode 00》，这集主要的内容是 SOS 团为了备战学园祭而拍摄的自制电影。动画真实模拟出了自制电影粗制滥造的质感，并一直持续了几乎一整集的时间，直到放送结束后才恢复了正常的画质。这个设计来自系列构成山本宽的提议，他认为既然凉宫春日是这部动画的“超监督”（在 06 版动画的制作人员表中，为主角凉宫春日特设了一个“超监督”职位），那么干脆就把她拍摄的电影放在动画开头吧。石原立也同意了这个提议，于是 TV 动画史上最莫名巧妙的开头之一就此诞生。



▲《朝比奈实玖瑠的冒险 Episode 00》

■团舞

只要是当年过来的老动画迷，那么不可能没听过大名鼎鼎的团舞。在那个年代，团舞作为萌系风潮的标志之一，随着《凉宫春日》的热播席卷了全世界。

团舞，日语叫做ハルヒダンス（春日舞），出自动画的片尾，伴随片尾曲《晴天好心情》轻快的旋律，SOS 团的 5 位主角共同完成了一支简单但却魔性十足的舞蹈，因此得名。团舞来源于山本宽在 OVA 动画《热带雨林的爆笑生活》的片尾曲《ファンファン & シャウト》中得到的灵感，并参考了许多偶像团体的 PV，最终编制出了这段极具魔力的舞蹈。



2006 年正值视频网站开始兴起的时期，无论是 YouTube 还是日本本土的 Niconico 动画都处于起步阶段，大众对网络视频的兴趣与日俱增。团舞因其简单易懂的动作，好听的配乐在网络上掀起了一股热潮，许多爱好者都将他们模仿的团舞视频上传到网络，线下的各种漫展也将团舞表演作为一项保留节目。随着“全民团舞”的火热，京都在那个时候经常接到许多爱好者的来信，要求他们公开团舞的完整版（最终收录在了 BD 第 7 卷）。而作为团舞的原作，《凉宫》这部动画也随之声名远扬。

■校园 Live

如果说前面的团舞和乱序安排都是制作组灵光一闪的脑洞，那么动画第 12 集《Live Alive》中关于校园 Live 的描绘则展现了京都动画的作画功底以及对作品细节的较真程度。

在这一集中，凉宫春日和长门有希被拉去轻音部帮忙进行 Live 演出，她们在学园祭上分别演奏了两首原创歌曲，并收获了观众的欢呼。

京都在这一集中对 Live 演出进行了水准极高地制作，不仅按照写实的方法描绘了乐器演奏的全过程，主唱凉宫春日在演唱时的面部表情，也是事先用摄影机记录下 CV 平野绫在录音棚中的演唱，然后作画人员再根据录下的画面进行绘制而成。

完全写实的演出造成了这一集的工作量变得极为庞大，京都为此启用了 21 名原画师（其他集数则为 8 人）。这样做的灵感同样来自负责演出的山本宽，这名当时才二十几岁的年轻人似乎满脑子都是新奇的想法，就连石原立对此也无可奈何。当山本宽将厚厚的分镜纸交到他手上时，他惊讶地看着对方说道：“真的要这样做吗？”作画监督池田晶子也表示“这真的是很麻烦的(量)了”。不过最终他们还是成功完成了这项艰巨的任务。

事实证明山本宽的想法是对的，《Live Alive》播出后立即引起了不小的轰动和讨论，凉宫春日在 Live 上演唱的两首插曲《God Knows》和《Lost My Music》也在 Oricon 音乐榜上达成了连续 100 周在榜的记录。而学园祭 +Live 这两个元素的绝妙组合更是让后来的校园动画纷纷效仿，几乎成了一种定式。



■社会效应

《凉宫春日的忧郁》第一期播放结束后，BD 销量卷均超过 4 万套，登临当年销量榜第一，进一步扩大了轻改动画在接下来受到的关注度。而在销量之外，作品的乱序播放、团舞、以及独特的角色设定也让其成为了一个不折不扣的话题之作。在很短的时间内便在全球范围内收获了大量粉丝，团长的形象更是家喻户晓，成为了萌系动画史上的一个标志性角色。

受此影响，动画业界也在随后掀起了一股萌系风潮，开始涌现出了一大批萌系动画。就连京都自身也深受影响，并在后来的《轻音》等作品中将萌系风格发挥到了极致。在 2006 年 ~2010 年，只要一提起动画这个文化载体，你很难不会想起《凉宫春日》的名字，就连 2010 年上海世博会的日本展馆也将这部动画作为日本 ACG 文化的代表放入了宣传片中。

●《凉宫春日的忧郁》第二期



第一期动画大获成功后，京都便开始着手准备第二期的制作。第二期动画以小说第二、三、五卷的内容为主，由于原本第二期动画的重头戏《凉宫春日的消失》在经过内部权衡后决定单独改为剧场版进行上映，因此出现了动画内容不足以撑够一季内容的窘况。负责第二期动画制作的监督是武本康弘，和当年的石原立也一样，他也在播出顺序上动起了脑筋。

《凉宫春日的忧郁》第二期于 2009 年 4 月 2 日（正好是第一期动画首播的 3 年后）播出，但前 7 集均为第一期动画的内容，只是将播放顺序改回了正常的时间线。京都在此时并未向粉丝们提及关于新内容的信息，以至于不少粉丝都认为所谓的第二期动画只是第一期的正序版。直到第 8 集《竹叶狂想曲》播出后，才正式“官宣”了新作的存在，但随后的第 9~11 话又恢复了第一期的内容。正当观众们摸不着头脑之际，在接下来的第 12~19 集，一个动画史上前无古人，后无来者的设计诞生了。

■漫无止境的八月

《漫无止境的八月》出自小说第五卷《凉宫春日的暴走》，讲述了 SOS 团的成员因团长凉宫春日不想结束暑假的愿望而被困在一个永无止境的八月中不断循环，每次循环结束后成员们的记忆都会被重置，只有来自宇宙的长门有希拥有所有的记忆。察觉到长门的异状后，在阿虚和其他人的共同努力下，最终在第 15532 次循环中成功打消了春日的愿望，恢复了正常的时间流动。这段剧情为即将到来的剧场版《凉宫春日的消失》埋下了伏笔。

作为小说里的一个短篇，谷川流只集中描写了最后一段循环中所发生的事件，而动画却真实地还原出了“循环”的感觉。是的，你没看错，在 12~19 连续八集的播放中，观众们惊讶地发现每集的剧情几乎都是一模一样，他们似乎也和屏幕中的 SOS 团一样陷入了诡异的循环，不知何时才能结束这个状态。



▲长门的异状。

这个史无前例的设计一经播出，立即震惊了全世界，观众的评论也开始两极分化了起来。一些人对这个创意盛赞不已，认为这增加了观众对深陷循环之中的主角的代入感，而另一些则认为京都是为了偷懒凑话数而在故弄玄虚。就连早已离职的山本宽也在社交媒体上发表了抨击："那群家伙早就想这么干了，我还在的话是绝不会发生这种事的。"对此，京都的回应也很简单："无关人士请闭嘴。"

事实上，尽管出发点可能是为了弥补将《消失》拿掉之后，第二期动画内容不足的窘况，但京都对《漫无止境的八月》却并没有如一些人所说的那样敷衍了事，倒不如说现实情况正好相反。尽管连续 8 集的剧情内容相似，但细看之下就会发现每集的分镜和演出方式完全不同，主角们的行动和叙事节奏也略有差异。也就是说，京都没有使用任何已有的重复素材，而是把每集都当成一个全新章节来进行制作。这点也可以从制作人员表上看出端倪——每集的作画监督、演出及分镜绘制人员几乎完全不同。

在业内人士的眼中，《漫无止境的八月》更像是一场炫技，是采用业界少有的雇佣制的京都动画对自家制作人员的一场实战教学。只是在不少观众和《凉宫》粉丝眼中，每周的等待却只能换来相同剧情的煎熬着实让人难以接受，这种情绪真实地反映在了销量上，在第二期的碟片销量中，包含《漫无止境的八月》的第三、四卷销量要比前两卷低不少。迄今为止仍然颇具争议

●深夜动画剧场版的里程碑
——《凉宫春日的消失》

早在 2007 年 6 月，京都内部就开始了针对《凉宫春日的消失》的相关企划工作。作为整部小说的第一个高潮部分，《消失》在整个系列的剧情中占据着举足轻重的地位，在第一期大获成功之后，许多粉丝都在盼望着京都能够早日将这个章节动画化。

在最初的企划会议中，京都将《消失》作为了第二期 TV 动画的主打章节。在早期宣传时，伴随着第二期动画的公布，官网上就出现了相关的暗示。但到了 2009 年动画播出后，尽管有《竹叶狂想曲》和《漫无止境的八月》两个前置篇章，但粉丝们却并没有如愿以偿地等来《消失》。再加上《八月》的播出方式在舆论引起了轩然大波，让《消失》的动画化之路蒙上了一层阴影。正当人们开始感到绝望之际，京都却冷不丁地在动画最终话放送完毕后以特报的形式公布了《消失》剧场版的消息，给了所有等待中的粉丝们一个大大的惊喜。

《凉宫春日的消失》最终于 2010 年 2 月 6 日在日本上映。无论是发行方还是京都对这部电影的票房预估显得十分保守，最初只在 24 家电影院进行了小规模上映，但很快的，粉丝们的热情就超出了所有人预料。首映当天，上映的 24 家电影院就场场爆满，并且一直持续了很多天，首周票房突破 2 亿日元，动员人数高达 14 万人，这对一部深夜动画剧场版来说是一个足够耀眼的成绩。

在票房大爆之后，京都这才反应了过来，开始增加电影院的数量以及扩大放映范围，最终的电影院放映规模达到了 103 家，并在之后走出国门，在世界范围内进行放映。当年 7 月末，《消失》以 8 亿 4000 万日元的票房成绩达成了日本深夜动画剧场版的票房纪录，这一纪录直到 2011 年京都自家的《轻音少女》剧场版（19 亿日元）上映后才被打破，而电影的 BD/DVD 的销量也同样卖出了超过 13 万套的辉煌成绩。

抛去所有外在因素，高质量的原作剧情和京都的精良制作是《消失》成功的主要原因。剧场版的叙事节奏比 TV 版要缓慢得多，更加接近真人版。162 分钟的篇幅在创下同类影片时长记录的同时，也保证了作品内容的完整性，再加上京都几近巅峰的作画水准，让这部粉丝向电影有了不输于顶级作品的质感。在剧情方面，《消失》作为原作少有的结构相对完整，逻辑严密的章节，本身亦适合拿来改编为剧场版。电影的主角长门有希作为整个系列的二号女主，经过 TV 动画第二期的铺垫之后，在剧场版中也闪耀出了属于她的光芒。这一切因素综合起来，使《消失》成为了《凉宫春日的忧郁》动画版的完美收官之作。



宅系动画的里程碑
——《幸运星》





▲《幸运星》标题中的 Star 意为女明星，是当时日本大多数女高中生的愿望。

如果你是一个什么都不懂的路人，那么在看这部动画时有75% 的概率会大呼无聊；但如果你是一名不折不扣的御宅族，那么《幸运星》一定是那部每隔一段时间就会拿出来重新回味的作品。

这部对御宅界以及日常动画有着指导意义的作品，最初源于漫画家美水镜创作的四格漫画。美水镜在中学时代便对绘画颇为痴迷，高中毕业后，他在游戏公司担任了一段时间的原画，辞职后便开始在角川书店旗下的杂志《月刊 Comptiq》上连载《幸运星》。值得一提的是，尽管在中国人看来有一个非常女性化的名字，并且在其作品中对女高中生的生活了如指掌，但美水镜在现实中是一个不折不扣的男性。

《幸运星》从 2004 年开始连载，截止目前已经出了 10 卷。漫画以泉此方、柊镜、柊司和高良美幸四名高中生为中心，描绘了她们的日常生活。虽然漫画目前仍然处于不定期连载状态，但最后一次更新还要追溯到 2013 年。

京都在 2006 年 10 月向外界宣布了将《幸运星》动画化的决定，并于 2007 年 4 月 8 日正式播出，由武本康弘出任监督一职。在这之前，原作其实就已经积累了一定的人气，曾推出过广播剧 CD 和一款登陆 NDS 平台的游戏《らき☆すた 萌えドリル》。

由于原作四格漫画的体裁限制，其叙事节奏并不适合在 TV 动画上进行表现，因此京都对原作进行了一定的改编。例如在背景设定上将主人公们设置在了高二，而非原作中的高一，除此之外，原作捏他的一部分时事也被替换为了动画播放时发生的时事。

动画一经播出，便在 ACG 圈中引起了轩然大波，许多爱好者都给予了本片极高评价，因为它第一次将见不得光的“宅”“腐”元素摆在了台前，向大众普及了这个小众圈子中的流行文化，这也为动画带来了不错的销量。据统计，《幸运星》的碟片卷均销量为 37000 套，跻身当年销量榜的前三位，这在当年对于一部日常系动画来说相当难得。

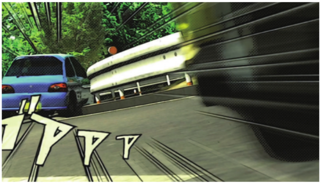


●捏他

《幸运星》的一大特色是加入了大量捏他和恶搞，不仅涉及了当时几乎所有流行的 ACGN 作品，甚至还将触手伸到了真人电影领域。就连京都自家的制作人员也“惨遭整蛊”：一名在漫展上拍摄柊司照片的猥琐大叔，就是参照石原立的真实面容进行绘制的；《全金属狂潮》的作者贺东招二也在其中饰演了一个大龄宅男。由于《幸运星》的捏他数量和密度在当时的动画界独树一帜，不少人对此感慨：“想要看懂动画的所有梗，至少得是一名入宅十年以上的老宅才行。”



▲第 19 集出现的《钢之炼金术师》的角色 COS 服，以及利用主角阿尔方斯的形象设计的吊饰。



▲第 6 集恶搞《头文字 D》的赛车场面。

值得一提的是，由于《幸运星》的制作和声优阵容与《凉宫春日的忧郁》重合度较大，因此后者便成了其重点恶搞的对象。不仅多次出现了《凉宫》中的经典曲目和装饰元素，SOS 团五人组的声优在现实中的形象也被绘制到了动画中。例如在 16 话的女仆咖啡厅桥段中，SOS 团的声优们就分别进行了本色出演，合力为观众们献上了一支阔别已久的团舞。







▲你几乎可以在《幸运星》中找到各种各样的《凉宫》元素。

●放飞自我

如果说《凉宫》第一期动画的乱序播放还只是针对放送形式的一次有趣的尝试，那么在《幸运星》中京都则彻底放飞了自我，将娱乐精神深入到了《幸运星》的方方面面，密集的搞笑段落以及令人目不暇接的恶搞元素给观众们带来了一出精彩绝伦的大杂烩。



■水手服舞

自《凉宫》第一期动画片头的团舞火遍世界后，京都也开始有样学样，专门为《幸运星》的片头《那去吧，水手服》编制了一段舞蹈，被粉丝们称作“水手服舞”。水手服舞主要由主角 4 人合跳，其魔性的舞蹈动作配合 Q 版的人设以及糟糕的歌词而显得无比洗脑，也被国内动漫爱好者戏称为“脑残舞”。值得一提的是，这段舞蹈的编排仍然是出自山本宽的手笔。



■下集预告

在每集动画的结尾，都会由一名动画角色来预告下集剧情的内容，但制作人员却并没有让他们老老实实进行预告的打算，而是在其中插入了不少捏他以及豆知识等桥段。另外每集预告的角色也会有变化，在 1~12 集时，负责预告的角色会按顺序在主角 4 人组之间循环，而从第 13 集开始则大多会邀请其他动画的角色来进行预告，例如 Keroro 军曹、阿虚和长门有希等等。

■片尾

除了片头的“脑残舞”外，《幸运星》片尾的表现形式也让人印象深刻。一般动画的片尾主要是一首固定的片尾曲加上制作人员字幕，但本作却完全颠覆了这个概念，采用了两种全新的形式来演绎片尾。

1~12 集的片尾采用的是主角 4 人在卡拉 OK 里唱歌的桥段，每集都会换不同的人演唱不同的歌曲，和现实中大多数女高中生一样，此方她们选择的歌曲大多是流行歌曲或者一些动画的经典名曲，当然也有不少来自七八十年代的老歌。动画完结后，京都于当年 7 月 11 日发售了一张名为《ある日のカラオケボックス》的专辑，分别收录了动画片尾卡拉 OK 里演唱的所有歌曲的动画版和完整版。



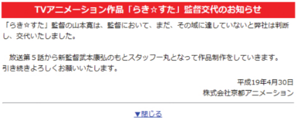
从第 13 集开始，片尾改为了以真人短片的形式进行放送，由白石稔（白石みくる）、今野宏美（小神晶）、福原香织（柊司）负责出演。短片的内容十分自由，大多是 3 位声优在日本各地游览的画面，其中也穿插了一些恶搞元素：例如 16 集是由今野宏美一本正经演唱的角色曲《三十路岬》（其饰演的小神晶原本是一个有黑化倾向的萝莉），24 集则恶搞的是 1984 年押井守执导的电影《福星小子 2 绮丽梦中人》的片尾。



即便从现在的眼光来看，在动画中插入真人出演的片段都是一种极其罕见的做法，但偏偏这种摸不着调的无厘头片段和《幸运星》本身的内容十分搭调，并没有造成想象中的突兀，反而加深了作品的话题性。

●监督更换事件

《幸运星》一开始定下的监督是山本宽，其在《凉宫》第一期制作时主要负责演出工作，为这部作品贡献了不少堪称精彩的片段和元素，大名鼎鼎的团舞以及校园 Live 均是由山本宽的提议并亲自负责完成。《凉宫》成为大热动画之后，京都似乎认可了这名从京都大学毕业的年轻人的实力，决定将次年《幸运星》的监督工作交给山本宽。但就在动画播出 4 集之后，京都却突然在官网上发布了一则公告，宣布撤下山本宽的监督职位，替换为了武本康弘。


TVアニメーション作品「らき☆すた」監督交代のお知らせ

「らき☆すた」監督の山本寛は、監督において、まだ、その域に達していないと弊社は判断し、交代いたしました。

放送第５話から新監督武本康弘のもとスタッフ一丸となって作品制作をしていきます。
引き続きよろしくお願いいたします。

平成19年4月30日
株式会社京都アニメーション

▼閉じる

突如其来的人事变动在 ACG 圈中引起了不小的震动，因为此前极少会发生这种在动画播出的中途替换监督的状况。大家开始纷纷猜测京都作出这个决定的原因，一时之间众说纷纭。京都在官网的公告中给的理由也比较含糊，只是说山本宽“还没有达到监督应有的能力”。

事实上如果单从动画 1~4 集来看，和后面武本负责的集数相比从质量上并没有太过明显的差异（虽然前 4 集的碟片销量的确不如后面的集数），不过也有一种说法是山本宽在被换下之前已经做好了前 13 话的分镜，被开除的原因也不是单纯的因为动画质量的缘故。目前比较让人信服的一种解释是山本宽在制作现场由于经验不足而与频繁与作画人员发生冲突，导致作画工作难以正常展开，项目进度迟缓。京都不得已才下达了撤换监督的决定。这个事件也最终导致了山本宽于当年 6 月从京都动画离职。

霸权起航
——《轻音少女》



“强国源泉”

2010 年，《轻音少女》两季动画的 DVD 均取得了 5 万份的销量成绩，手握了“霸权”整整一年。而在销量之外还有着更大的社会效应，《轻音少女》的火热让平常一些不关心动画的人群也开始关注起了二次元，其所产生的社会效应让二次元文化开始走进日本主流文化的视野。外文报纸《日本时报》曾在当时于头版专题报道了这部动画，其中提到了《轻音少女》使日本文化的世界影响力持续且进一步扩大。而在 2011 年本作的剧场版上映之前，《日经 · 娱乐》则报道了《轻音少女》的相关产业价值已经达到了 150 亿日元，相关衍生的产品动画 DVD 和原作漫画、剧中的乐器、周边产品、动画中的便利店等均创作了巨大的价值。《轻音少女》可以说是日本第一部产生了巨大社会效应的日常题材动画，也因此在爱好之间被调侃为“强国源泉”。



▲《轻音少女》中“樱高”的原型地旧丰乡小学的教室。



作为一部以音乐为主题的动画，《轻音少女》的两季动画中共出现了 16 首歌曲，多首歌曲在年轻人之间的传唱度都非常高。京都自然也不会放过这个难得的赚钱机会，推出了为数众多的音乐周边，除了两季动画的主题曲专辑和剧中歌专辑外，五名主人公都有自己专属的角色歌专辑，甚至连配角平泽优和真锅和都有属于自己的角色歌专辑。不得不说将动画的商业潜力发掘到了极致。

在动画和音乐之外，《轻音少女》还渗透进了日本的旅游业。作品中出现的诸多场景均在之后成为了粉丝们“圣地巡礼”的场所。比如主人公们所在的“樱丘高校”的原型丰乡町立丰乡小学校，在动画播出之后迎来了诸多巡礼者，在小学已废弃的旧教学楼的音乐室里收有大量粉丝们赠送的动画相关道具。位于京都的 JEUGIA 乐器店成为了另一个圣地巡礼的场所，这里正是动画中平泽唯购买吉他所在商店的原型。由于 2011 年《轻音少女》剧场版以伦敦的毕业旅行为主题，因此连伦敦的某间酒店、火车站、茶店、博物馆等都成为了巡礼地点。这种将现实与作品相结合的方式，让《轻音少女》颇具话题性的同时，也真正地让“圣地巡礼”在 2009 年之后流行了起来。

时至今日，《轻音少女》中有太多歌曲已经成为了粉丝们青春时代的共同记忆，有太多人因为这些歌曲开始学习了乐器甚至组建了乐队。《轻飘飘时间》《我的恋爱像是订书机》《毛笔与圆珠笔》，以及第二季毕业时唱给中野梓《相遇天使》代表着“放学后的下午茶时间”这支乐队的精神和风格，也成为了粉丝们心中关于京都动画最美好的回忆之一。

废萌鼻祖

对于当时的整个日本动画行业来说，《轻音少女》开创了一种全新的王道题材，即没有男主人公且只是少女们的日常的故事。在 2009 年之前，日本动画业界关注度最高的还是幻想题材的作品，日常题材的相关作品一般都是以 Galgame 改编为主。而《轻音少女》的推出带来了没有男主人的日常题材，故事的格局仅仅只是几名少女在校园生活中组建轻音部。这种非男主角代入式的叙事手法在让观众在感到新鲜的同时，少女们有趣但又平淡的日常为之后一系列“废萌”类动画指引了方向。这种“少女们日常感”体现着本作的女性动画监督山田尚子的个人特质，也得益于本作的原作漫画就是非常轻松的四格小故事。



▲大名鼎鼎的“轻音脸”

后续

虽然由京都动画推出的《轻音少女》在剧场版推出后就迎来了结束，但本作的原作漫画却有在之后继续推出。2011 年时推出了以平泽唯等人为主角的《轻音少女 大学篇》，以及以中野梓等人为主角的《轻音少女 高中篇》，这两部漫画在 2012 年迎来了完结。沉寂了 6 年之后，系列最新漫画《轻音少女 shuffle》在 2018 年开始连载，本作的主人公不再是粉丝们熟悉的那些少女，新的故事和新的轻音部已经启程。

作为极具影响力的系列作品，《轻音少女》当然也有推出过游戏。2010 年世嘉在 PSP 上推出了音乐游戏《轻音少女 放学后 LIVE》，本作在 2012 年还在 PS3 平台推出了高清版。此外还有数款集换式卡牌手机游戏，以及街机平台的集卡节奏游戏《轻音少女 放学后的节奏时间》。在芳文社旗下的各种手游作品中，《轻音少女》也有登场或进行联动。



Gal 改动画的标杆
——Key 社三部曲

在美少女游戏盛行的 21 世纪初，Key 社是一个被玩家频繁提起的名字，它在那时推出的作品大多主打亲情元素，充满了幻想风格，同时强调“感人泪下的剧情”，被许多爱好者称为“泣系游戏”。

在 1999~2004 年间，Key 社接连推出了《Kanon》《AIR》《CLANNAD》3 款标志性的泣系游戏，这三款作品分别由两位才华横溢的脚本家久弥直树和麻枝准主导，以幻想与现实交融的剧本设计讲述了三个有关家族和亲情的故事，剧情引人泪下，因此也被称为“催泪三部曲”。除了最早发售的《Kanon》之外，后两作的销量均超过了 10 万套，这对于美少女游戏来说是不折不扣的殿堂级作品。

或许是看到了其中的商业价值，除了京都之外，东映动画早在 2002 年便率先将《Kanon》动画化，随后又分别在 2005 年和 2007 年推出了其余两部作品的剧场版动画。有趣的是，后两部剧场版的上映时间刚好都在 TV 动画的播放周期内。

与后来的京都版相比，东映版动画的作画崩坏较多，但人设更为接近原作（这其实算是不好的方面）。后两部剧场版由于篇幅的限制，要么采用的是原创番外故事，要么就是大幅缩减了剧情和细节，因此在观看体验上均不如京都版。

● AIR

作为“家庭三部曲”中的第二部，《AIR》是三部曲中幻想风格最为浓厚的一部。原作分为“Dream”“Summer”和“AIR”三个篇章，讲述了主人公国崎往人在一座美丽的海边小镇邂逅 3 位性格各异的少女之后所发生故事。在交往的过程中，往人逐渐发现少女们背后所隐藏的身世……而在了解到千年前翼人族的传说后，面对晴子和似乎注定以悲剧收尾的观铃，他又该何去何从呢？

京都版《AIR》于 2005 年 1 月 6 日开始在电视上播放，共计 12 集，此外还有 1 集总集篇以及 1 部 OVA，讲述千年前翼人族故事的 Summer 篇被放在了特别篇《続いて夏》中，分为前后两个篇章，于 8 月 28 日和 9 月 4 日单独放送。

由于动画只有 13 集，迫于篇幅限制使得动画版的剧情主要集中在了绝对女主神尾观铃线上，其余两位女主雾岛佳乃和远野美凪的线路虽有涉及，但并没有深入，这也是动画版的一大遗憾。除了对剧情进行缩减以外，动画版还将主人公国崎往人的声优从原作的绿川光换成了当时名不见经传的小野大辅，这也是后者首次担纲 TV 动画主角的配音工作。

作为 Key 社首部销量超过 10 万的作品，《AIR》自发售后一直以来都维持着较高的热度，东映在 2005 年推出的剧场版首映时也处于全线爆满的状态。原作的高人气给 TV 动画带来了不错的收视率和销量，京都版《AIR》的 DVD 销量累积平均超过了 25000 套，位列 2005 年销量榜的第二位。



● Kanon

主人公相泽佑一因为父母去外地工作的缘故时隔 7 年回到了阔别已久的家乡，在这个宁静北国小镇中，他结识了包括表妹水濑名雪在内的五位可爱的女孩。随着与女孩们的关系不断加深，佑一脑海深处那些被封存的儿时记忆开始逐渐苏醒……

京都版《Kanon》于 2006 年 10 月 5 日开播，一共 24 集，相比 2002 年开播的东映版多出 11 集，因此在剧情基本一致的情况下有了更多的剧情展开空间。动画采用了原作的主题曲和配乐，并忠实还原了原作的主要剧情。尽管各个女主的单线剧情都有所涉及，但由于动画与游戏在表现形式上的差异，因此动画版描绘的重点主要集中在泽渡真琴（前期）、月宫亚由以及水濑名雪三位女主身上。其他女主的单线剧情则只是浅尝辄止。同时也有不少令人遗憾的地方，例如动画对美坂栞线的改编就比较失败，转折显得过于生硬。



由于京都版动画的播出时间较原作发售已过去了 7 年之久，因此监督石原立也在制作时决定对作品的世界观以及其他细节方面进行微调，使之看起来不至于太过时。例如主人公相泽佑一的好朋友北川润在游戏原作中只是被叫作“北川”,“润”这个名字则是在游戏发售半年后才在杂志上进行了公开，京都在制作动画版时则直接使用了“北川润”。除此之外另一项比较重要的改动是“泽渡真琴”这个名字的来源，动画给出的解释是佑一小时候相熟的大姐姐的名字，由于佑一在 7 年前对这个温柔的姐姐十分憧憬，因此对这个名字有很深的印象。京都为此还专门设计了一个成人版的泽渡真琴（小时候的大姐姐），在动画中也出现了好几次，这也算是变相填补了原作留下的坑。出于最大限度的尊重，京都对原作设定的每项修改都经过了原作者麻枝准的批准。

《Kanon》在播出后以其精美的的作画和还原原著的剧情受到了原作粉丝的好评，即便是没玩过原作的观众也能获得一个不错的观看体验。作为继《AIR》后又一部成功的 Gal 改动画，京都凭借这两部作品将 Gal 改动画提升到了一个新的高度。在此之前，Gal 改动画给人的印象往往和粉丝向，作画崩坏，粗制滥造等词汇联系在一起，《AIR》和《Kanon》的横空出世以及平均超过 22000 套的销量则证明了此类动画也蕴含着极大的商业潜力，对后来的 Gal 改作品乃至整个美少女产业的良性发展都有着不少的积极意义。



▲京都版《Kanon》里频繁出现的鲷鱼烧镜头随着动画的热播意外地推动了这种食物在海外的普及。

CLANNAD



作为 Key 社知名度最广，传播范围的最大的游戏之一，《CLANNAD》在美少女游戏史上也是一款里程碑式的作品。原作最初预计于 2002 年发售，后来因工期问题延期两年，游戏的剧本容量极为庞大，流程漫长，以至于后来移植到 PSP 上时需要使用两块 UMD 光盘才能完整安装。游戏以主人公冈崎朋也的视角，讲述了贯穿其学生时代和成人时代波澜壮阔的人生历程。作品的主题强调“家族”和“羁绊”，玩到最后的玩家无不被其感人至深的剧情触动，可以说是早期泣系作品的巅峰之作。

由于原作流程过长，因此京都版《CLANNAD》分成了两期放送。第一期动画于 2007 年 10 月 4 日首播，内容对应原作的学园篇，以古河渚线为剧情主轴，和《Kanon》一样整合进了其余 5 位女主的个人线路，并在结尾回归渚线。第二期动画于 2008 年的 10 月 8 日开播，主要是游戏“After Story”篇章，讲述了渚线之后朋也踏入社会所发生的故事，也是原作最精华的部分。

第一期动画虽然整合了原作女主们的个人剧情，但由于篇幅所限还是简化了相对复杂的藤林杏线和坂上智代线。两这条线路都在后来单独放映的《もうひとつの世界　智代篇》和《もうひとつの世界　杏篇》中进行了补完，并且收录在了 DVD 第 8 卷中。

京都一如既往地在这部作品发挥了其高水准的制作功力，并且大量启用了游戏的原声音乐，《潮鸣》《小小的手心》《团子大家族》等原作经典曲目也为动画的氛围增色不少。高质量也为京都动画带来了不错的回报，《CLANNAD》第一期动画的销量卷均超过了 31000 套，第二期也取得了 27000 套的好成绩，可谓成绩名利双丰收。



硬派青春物语
——《全金属狂潮》



“《全金属狂潮》系列”是由贺东招二撰写的人气轻小说系列，由四季童子负责插画，共推出了 23 卷，第一卷于 1998 年 9 月 18 日出版。小说分为军事篇、校园篇和 Side Arms（番外篇），描写了国际雇佣兵组织秘银部队的成员相良宗介，在接到一次秘密任务后来到日本的阵代高中保护一名 16 岁的女高中生千鸟要。由于后者身分的特殊性，使得相良宗介面临着前所未有的考验。

《全金属狂潮》讲述了一个有点特别的故事，一方面，美苏两个超级大国互相对峙的冷战背景以及由海老川兼武设计的机器人元素让作品拥有了一个硬派的格局；而另一方面，严肃木讷的相良宗介和天真烂漫的千鸟要之间“Boy meets Girl”的故事又让作品有着与其背景截然不同的轻松一面。这也是小说能够在长达 20 年的时间内一直保持着巨量人气的原因。

率先对本作进行动画化的并不是京都，而是老牌动画公司 Gonzo。后者对小说 1~3 卷进行了改编，并在其中穿插了几个短篇和原创剧情。尽管 Gonzo 尽可能地还原了小说的世界观和氛围，但由于资金预算有限导致作画崩坏频繁，叙事节奏也不太好，原创剧情和主线剧情相互割裂，使得作品最终给人的观感不佳。销量也只有 1 万出头。于是角川决定将第二季的改编权交由京都动画制作。



全金属狂潮？ Fumoffu



2003年播出的《全金属狂潮？ Fumoffu》是京都进入业界后接手的第二个项目，后者凭借在这部动画中的出色发挥一举在动画界扎稳了脚跟。《全金属狂潮？ Fumoffu》严格意义上不算是“《全金属狂潮》系列”的正统作品，而是改编自同名外传短篇故事，主要讲述了宗介让人啼笑皆非的校园生活。相比第一季，第二季的剧情看起来更像是一出欢乐的校园喜剧，冷战背景带来的严肃和硬派消失得无影无踪。鉴于第一季对原作正传的改编没能达到预期目标，角川选择将这部作品交给名不见经传的京都似乎也带着点考验的意味。

京都在这部外传的制作中充分展示了其在校园动画制作上的实力。（这点在后来的《凉宫春日的忧郁》《幸运星》《轻音少女》得到了进一步验证）以武本康弘领衔的制作团队不仅在画面上精雕细琢，同时也充分发挥出了其擅长的搞笑才能，即便对原作不甚了解，对机器人动画不感兴趣的玩家也能在本作中获得良好的观看体验，这使得第二季在大众之间的知名度要远远高于Gonzo制作的第一季。在销量方面，第二季最终卖出了超过22000套的卷均销量，在所有《全金属狂潮》改编的动画中位居第一。

全金属狂潮！ TSR



第二季大获成功后，角川顺理成章地将第三季动画的制作继续交给了京都。第三季《全金属狂潮！ TSR》共13集，其中1~4集为原创剧情，从第5集开始以小说第4卷和第5卷作为主轴，着重描述了宗介在遭遇一系列变故之后的思想转变，这也是小说剧情发展的一个重要篇章。

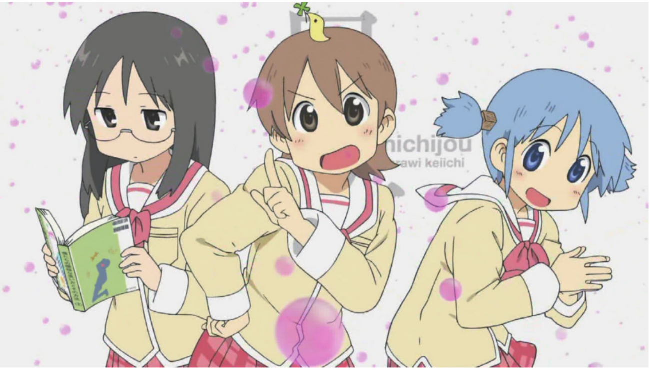
京都在第三季中继续保持了第二季原有的制作阵容，但由于这次的剧情不再像第二季那样主打校园题材，宗介的转变让整部作品的氛围显得更加严肃而深沉，激烈的战斗场景也明显增多，因此在制作难度上要比前作高出好几倍。

尽管动画制作组尽了最大的努力，但到底还是缺乏机器人动画的相关制作经验，在对机器人战斗场面的描绘上还是显得有些力不从心，甚至与评价不佳的第一季相比显得还要稚嫩。这部动画最终只取得了13000套的销量，仅比第一季略好。当然，原作4、5卷本身较为压抑沉闷的剧情也是导致动画不太成功原因之一。

当然，在京都的精心制作下，第三季仍然不乏亮点。第6集《Raid edge of heaven》中有一个千鸟要给宗介理发的片段，当时还是新人的山本宽负责了这个片段的演出。他用极其细腻的手法描绘了理发的全过程，在全长5分钟左右的时间里没有放置任何背景音乐，成功地表现出了千鸟要和宗介之间十分微妙的情感关系。伴随着轻柔的理发动作和随意的闲聊，两人也渐渐地向对方敞开了心扉，感情得到了进一步升华。这个片段在后来被许多粉丝称为“神回”。



奇迹与日常交织的瞬间
——《日常》





“我们所经历的每个平凡的日常，也许就是连续发生的奇迹。”这句略显鸡汤的话在 2011 年的 ACG 圈颇为流行，甚至火出了圈外。但如果单看这句话，任谁也想不到它的原始出处竟然是一部搞笑漫画。

《日常》的原作是新井圭一从 2006 年开始在角川旗下杂志《月刊少年 ACE》上连载的搞笑漫画，在形式上结合了四格漫画和传统漫画，以尊重学生自主性的时定高中为中心，分别讲述了东云研究所二人和女高中生三人组的爆笑日常生活。漫画的画风介于 Q 版和萌系之间，登场角色的个性十分鲜明，且行事风格夸张，在剧情中经常会做出出格的反应和举动。

与其他搞笑漫画一样，《日常》同样拥有数量庞大的捏他和搞笑段子，但和《幸运星》不同的是，这些捏他大多和 ACG 圈无关，更偏向于旧时代搞笑漫画的风格，大量使用了俳句、谐音梗，需要一定的日语能力才能正确理解。

作为一款带有超现实风格的搞笑日常漫画，《日常》与其他同类作品相比没有止步于搞笑段子的堆积，而是反复利用各种拟音词、动作以及视觉刺激来制造类似无厘头般的喜剧效果。在角色塑造方面，无论是表面和谐的东云研究所的博士和名乃二人，还是整日呜呜渣渣的佑子三人组，亦或是形形色色的一众配角们，每位角色在拥有十足的个性和萌点的同时，没有局限于某类文化和圈子的束缚，更容易被大众所接受。这也是为什么《日常》能够在 2016 年荣获读卖新闻举办的“SUGOI JAPAN”票选“最想向世界介绍的日本漫画”第 6 名的原因之一。

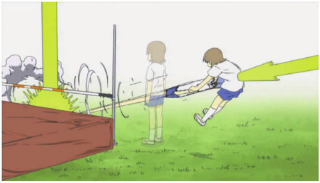


女高中生 + 校园搞笑漫画这个组合，《幸运星》的粉丝可谓再熟悉不过，对京都来说也算是正中靶心。尽管看过漫画的人都知道《日常》和偏向宅系《幸运星》是两种截然不同的风格，但人们依然对“京都出品,必属精品”的京都动画抱有十足的期待。

《日常》TV 版于 2011 年 4 月 3 日正式播出，动画基本遵循了原作的结构，以一个个独立的小故事进行展开，讲述了漫画 1~6 卷的故事。石原立也和石立太一携手负责了整部动画的制作统筹，这也是石原立也自《CLANNAD》以来首次出任监督一职。他们在这部作品的改编上显得极为克制（不像后来的《中二病》），不仅在设定上没有做出什么大的变动（将东云上学的时间延后了），还直接使用了不少原作中的台词和分镜，使得动画版的氛围与漫画版极为契合。

动画版继承了原作的无厘头搞笑风格，更加直观的动画语言让原作本就擅长的肢体语言描写变得更加生动（无处不在的鬼畜桥段），为观众带来了更多的笑点。与此同时，京都在最拿手的作画和分镜头处理上也并不马虎，进一步提升了作品的质感。使原作的搞笑功力能够最大限度地通过电视荧幕得到发挥。





当然，与漫画偏向无脑搞笑风格不同的是，动画版因为形式和叙事节奏的不同，因此有足够的空间让京都在搞笑之余偷偷塞进不少“私货”。例如文章开头的那句著名的话，动画在进行了 20 多集的无厘头搞笑之后，最终还是诠释了这句话所蕴含的真意，令热闹的剧情回归到了“日常”这个主题。



销量暴死

《日常》动画版在推出后，虽然在 ACG 圈内引发了持续高热度的话题讨论，但流量却并没有转化为销量。卷均 5000 余套的销量实实在在地证明了这部动画在商业上的彻底失败。

令人感到费解的是，与动画显现的颓势不同，原作漫画的销量反而乘着动画化的东风一路扶摇直上，2016 年推出英文版后也在国外持续热卖，这就使动画版处于一个非常尴尬的境地。一方面，尽管有部分观众觉得动画中的一些桥段让人难以理解，但动画在网络论坛和视频网站中收获的大多都是正面的评价，一些来自动画的搞笑段子和截图流传度也非常高；另一方面，碟片销量的持续低迷与网络的高人气根本不成正比。造成这种奇怪现象的原因众说纷纭，有人指出根本原因在于动画碟片的价格过高，其内容又高度遵循原作，因此对爱好者来说购买原作漫画的性价比要高于碟片；也有人认为漫画本身已经足够优秀，动画虽然也很好，但要获得原汁原味地体验还得选择漫画……总之，迄今为止仍然没有一个令人信服的解释。一向谨慎的京都也不愿意再次冒险，直接令计划中的《日常》第二季胎死腹中。

来自古典部的华丽诗篇
——《冰菓》





2011 年的《日常》在销量上的失利让京都备受打击，尽管这部作品在观众之间的评价和人气很高，但一向谨慎的京都仍然放弃了为这部作品制作续集的打算。在年末推出《轻音少女》剧场版后，京都又开始将眼光放回了老本行——轻改动画上。这次他们选中的，是推理小说家米泽穗信和他的“古典部系列”轻小说。

毕业于金泽大学文学系的米泽穗信早在大学时期就开始在网络上发表自己的小说，科班出身的他笔下的作品风格往往更偏向主流文学作品，与流行轻小说的风格有较大差异。从大学毕业后，米泽穗信便开始了“古典部系列”的连载，所谓的“古典部系列”是以神山高中古典部为中心的一系列青春推理小说，截止目前共推出了 6 部。《冰菓》是系列的第一部作品，也是米泽穗信作为轻小说家的出道之作，曾在第 5 届角川学园小说大奖中获得推理小说＆恐怖类奖项。



与本格派推理小说相比，“古典部系列”少了几分黑暗和血腥，多了对校园日常的描绘，米泽穗信严密的逻辑和扎实的文笔让这个系列在动画化前就收获了不少粉丝。

京都在 2011 年 11 月 29 日宣布《冰菓》动画化，并于次年 4 月 22 日开播。尽管以小说第一部《冰菓》作为动画标题，但事实上动画版的内容远不止《冰菓》，几乎囊括了“古典部系列”的绝大部分作品。

动画集数	对应原作
1~5 集	《冰菓》
6~7 集	《绕远路的雏偶》
8~11 集	《愚者的片尾》
12~17 集	《库特莉亚芙卡的顺序》
18 集	《迟来的翅膀》
19~22 集	《绕远路的雏偶》

TV 版对小说进行了合理的编排，但基本上还是遵循了小说原本的剧情脉络，讲述了奉行节能主义，对任何事情都没有积极性的高中生折木奉太郎，在加入神山高中古典部后所发生的一系列事件。和原作一样，TV 版仍然聚焦于发生在古典部周围的“日常谜题”上，以细致的笔触描写了拥有过人头脑和分析能力的折木奉太郎是如何与古典部的伙伴们一起探寻一桩桩离奇事件背后真相的过程。因为距离第一部小说发行已经过去了 12 年，因此京都在制作动画 1~5 集对“关谷纯事件”所发生的时间进行了改动，将其从“33 年前”变为了“45 年前”，以贴合原作的时间线。



▲女主千反田爱瑠的口头禅“我很在意！”在动画播出后广泛传播，成为了一个经典梗。

经历了《日常》在商业上的失败，京都上下都对《冰菓》给予了高度的重视，许久未见的武本康弘亲自出马担任本作的监督，并启用了和京都关系颇深的贺东招二（《全金属狂潮》原作者）负责剧本统筹。角色设计和作画监督则由西屋太志出任，其他岗位也几乎都是当年制作《全金属狂潮》第二季和第三季的原班人马。

豪华的制作阵容使《冰菓》在作画、演出等方面均达到了京都动画的巅峰。动画甫一播出，绝大部分观众都对《冰菓》的作画赞不绝口，除此之外，京都为折木奉太郎的推理小剧场精心设计的演出形式也给不少观众留下了深刻印象。





▲第 5 话的精彩演出。

在配乐方面，武本康弘在参考了原作的风格后，决定在动画中大量使用世界名曲作为配乐，认为只有这样才符合古典部的文艺氛围。他邀请了知名音乐人田中公平负责动画的编曲工作，将古典音乐家福莱的《西西里舞曲》、巴赫的《G 弦上的咏叹调》和贝多芬的《月光》等名作搬上了动画的舞台。

高质量的制作水准让《冰菓》在同期动画中显得鹤立鸡群，贺东招二对剧情的出色编排让动画始终保持着一个优良的叙事节奏，并成功将原作复杂的角色关系和性格设定原汁原味地展现了出来，再加上原作主打的“青春推理风格”和京都所擅长的校园动画十分契合，因此作品整体呈现出来的质感极佳。在动画正在热播时就已牢牢占据アニメワン 2012 年春季放送动画人气排行榜的头名。不仅如此，在 2016 年《冰菓》还获得了 Kakaku.com 举办的企划“历年京阿尼的 TV 动画你最喜欢哪一部”的投票第一名的好成绩。在销量方面，《冰菓》前后共推出了 11 卷 BD/DVD 碟片，卷均销量超过 9700 套，之后推出的 BD BOX 也取得超过 9000 套的销量。虽然卷均销量没有破万，但前后两个版本的碟片都超过了 9000 套，足以说明《冰菓》在人气方面的延续性。



另类原创之路
——《中二病也要谈恋爱》



▲《Munto》



自《全金属狂潮》开始，在很长的一段时间内，无论是大热的《凉宫》和《轻音》，还是口碑较高的《幸运星》和《冰菓》，京都推出的作品往往都是基于漫画、游戏和轻小说改编而来。这种形式的好处是在质量上有原作的保证，失败的风险较低，但另一方面也意味着京都长期扮演的是一个“打工仔”的角色，无论动画最终获得的收益有多高，首先喂饱的还是其背后占据主导权的版权方，虽然跟在后面喝汤也饿不死，但以京都的野心显然不会满足于此。

事实上，早在京都迈向 TV 动画领域之初，就已经进行过原创作品方面的尝试了。2003 年，京都推出了首部原创 OVA《Munto》，这款充满了幻想气息的作品讲述了平凡的女高中生日高梦见与来自天上世界的魔王 Munto 一起拯救世界的故事。作品画风细腻，制作水准上乘，但糟糕的故事却让这部作品在销量上频频遇冷。尽管不信邪的京都在 2005 年和 2009 年分别推出了该系列的另一部 OVA 和剧场版，却始终没有扭转作品不受欢迎的颓势。

制作周期横跨 7 年的《Munto》的凄凉结局让京都在推出原创作品上显得愈发谨慎，另一方面，改编作品无论在销量还是口碑上却步步攀升。几经权衡之下，京都最终还是找到了一个既能占据商业主导权，又能充分发挥其改编才能的方法——建立自家文库，并从中挑选优秀的作品进行改编。来自京都建立 KA Esuma 文库的《中二病也要谈恋爱》便是第一部以这样的运作方式推出的动画。

中二病

中二病，通常是指中学二年级左右，处于青春期的少年少女们常有的幻想症，在症状上往往伴随着自我意识过剩的表现。尽管名字里带有“中二”，但中二病对患者的年龄、身分、职业没有任何限制，只要你表现出类似症状，即可“确诊”为中二病。在一些 ACG 圈子中，还根据具体的症状将中二病细分为了不同的类型。例如在《中二病也要谈恋爱》的设定中，登场角色所患的均为“邪气眼系”中二病，症状表现为产生自己拥有特殊能力的错觉、在面对无法理解的事物和现象时通常会不由自主地站在超自然角度进行思考、以及为自己进行角色设定等等。



▲六花对自己设定的角色——邪王真眼。

作为第一届京都动画大赏轻小说类别的获奖作品，这部由名不见经传的作者虎虎所撰写的轻小说将故事聚焦在了“中二病”上，讲述了一群患有或曾经患过中二病的少年少女们聚集在一起所闹出的令人啼笑皆非的故事。书中对各种中二病“患者”的细致描写让人眼前一亮，“原中二病”的主角富樫勇太和“现中二病”的女主小鸟游六花之间的互动和情感展开也是故事的一大看点。从中二病这个相对新颖的角度来展开故事，给饱受轻小说套路化摧残的读者们带去了不少新鲜感，小说在获奖时也得到了评委“文章的着眼点和想法都很有趣”的肯定评价。



▲勇太的黑历史——漆黑烈焰使。

“原作粉碎机”

《中二病也要谈恋爱》TV 版分为两季播出，第一季于 2012 年 10 月首播，第二季则在 2014 年 1 月开始播放。值得一提的是，在第一季和第二季播放前，京都都会在 Youtube 的官方频道和官网上连载一个星期的动画短篇来为正片预热。除此之外本作还推出了两部剧场版，第一部剧场版《小鸟游六花·改 ~ 剧场版 中二病也要谈恋爱！ ~》于 2013 年 9 月上映，内容主要为第一季动画的总集篇，第二部剧场版《中二病也要谈恋爱！-Take On Me-》则于 2018 年 1 月上映，讲述在第二季完结之后，勇太和六花在高三前放春假时所发生的故事。



▲《中二病也要谈恋爱！ -Take On Me-》



上一年结束了《日常》工作的石原立也继续在本作中担任监督一职，他也将《日常》中的部分搞笑风格带到了《中二病》中，剧中角色各式各样的中二病行为给观众增添了许多笑料。不仅如此，深谙萌系动画精髓的石原还凭借片头动画中六花手指转圈圈的魔性动作给观众们留下了深刻印象。

在内容方面，重新占据作品主导权的京都对原作剧情进行了极大的改编，不仅在剧情上和原作大相径庭，还大量增加了原创角色（凸守、十花、茴香、樟叶），其改动的幅度之大，几乎可以看作是一款仅仅只是借用了原作设定的半原创作品。正因为如此，有部分好事者将原本属于新房昭之的“原作粉碎机”名头安在了京都头上。

不过，无论是对于原作粉丝还是新观众来说，动画最终呈现的质量还是令人满意的（不然不会有第二季和两个剧场版）。尽管和原作剧情相比已相当于平行世界，但好在小说本身并不是《冰菓》那种级别，无论是故事还是文笔都处于较为平庸的水准，两相对比之下，动画的原创剧情反而还要更胜一筹。

凭借有趣的故事和精美的制作，《中二病》第一期动画取得了卷均 15000 套的不错成绩，但第二期因为剧情侧重恋爱，少了第一季的轻松诙谐的氛围，销量回落到了 6800 套。但总的来说，京都凭借这款作品成功地摸索出了一条“另类”原创之路，并在接下来的作品中大多采用了这种模式，是京都动画在发展历程上的一个重要节点。



▲在动画的剧情中，六花和勇太的感情是逐渐升华的，在叙事节奏上要比原作强不少。

热片进行时
2019 年 3 月 -2019 年 7 月电影推荐

文：十大恶劣天气　编：余烬　美编：雷普利





惊奇队长
Captain Marvel

“惊奇大妈”的人设，对于没有多少超英文化积淀，并且不知“女权运动”为何物的普通观众来说，的确是很难接受的。和绯红女巫、黑寡妇等等女超英的抚媚柔情相比，惊奇队长身上所体现出的果敢、干练、随性、幽默，是完全中性化的。通过平铺直叙，漫威为我们展现了一个有理想、不服输，充满硬朗味道的女英雄。选择社会见解和演技同样突出的布丽·拉尔森作为漫威英雄一姐，这正是漫威的独到之处。本片是漫威英雄第一次系统性的寻求自我认知，放在女性题材的包装之中具有更深的意义。就像小罗伯特·唐尼之于钢铁侠、塞缪尔·杰克逊之于尼克·弗瑞，拉尔森为卡罗尔·丹弗斯赋予了极为适衬的个人气质，让女性的勇敢无畏完美体现。

上映时间： 2019-03-08(美国/中国大陆)
拍摄成本： 未知
票房： 11.28亿美元　**IMDb评分：** 7





劫匪
The Highwaymen

上世纪 30 年代的大萧条时期，美国西部出现了一对雌雄大盗，邦尼和克雷德这对男女枪手组合在德州犯下了多宗命案，最终被警方击毙。由于当时的社会环境无法保障个人生存，美国公众开始怀疑现有秩序，因此很多人将这两个罪犯当成了劫富济贫的侠盗。这段历史在 1967 年第一次搬上了大银幕，那部以这对亡命鸳鸯的名字命名的电影，完全站在匪徒角度，将他们包装成为了反政府、反主流、追求个性解放的叛逆英雄，和当时以反越战、民权运动和嬉皮士为代表的社会思潮相得益彰。2019 年版的《劫匪》，则更像是一部还原历史真相的黑色犯罪电影。它以执法者的视角，讲述了一个“兵捉贼”的传统故事，凯文·科斯特纳和伍迪·哈里森饰演的两位退休警长，在西部的广袤土地上猎杀恶贯满盈的凶犯。当年民众表现出来的对政府的不信任和对凶手的疯狂崇拜，也成为了这两位老牛仔千里追凶路上的最大阻力。虽然时代变了，但两个硬核老家伙的内心依然没有变，那就是硬汉骑警，惩恶扬善。

上映时间： 2019-03-29(美国)
拍摄成本： 4900万美元
票房： 未知　**IMDb评分：** 7



孟买酒店
Hotel Mumbai

2008年11月26日至29日三天，孟买遭到了连续60小时的连环恐怖攻击，造成了至少195死亡，313人受伤，整个城市化作了人间炼狱。其中国际影响力最大的袭击，发生在久负盛名的泰姬陵酒店。在事件发生10年后的2018年，一部基于该事件改编的电影登上了大银幕。和《93航班》《爱国者日》《15点17分启程巴黎》等欧美视角下的同类型题材大相径庭的是，本片并没有用商业片的形式来消费悲剧，从中看不到“铺垫——袭击——逃亡/自救——煽情”这样的俗套，也没有打造一个好莱坞式的中心人物。虽然片中可以见到几张好莱坞熟脸，但他们并无发挥的余地，只能演事件中的几个白人符号，并且随时都有在下一个镜头中血溅当场的危险……所有的影像，都致力于还原泰姬陵酒店如何从天堂变成地狱的全过程，从中我们甚至看不到任何的政治和宗教立场。虽是多角色、多视角叙事，但群戏安排合理，故事繁而不乱，沉浸感极强，对事件的反思也直指要害。



上映时间：2018-09-07
拍摄成本：未知
票房：1998万美元　**IMDb评分：**8



最佳敌人
The Best of Enemies

美国南方地区历来是种族歧视的重灾区，上世纪70年代，一所黑人学校被大火焚毁后学生的转校问题，直接导致了黑人和白人两大族群矛盾的白热化。为了解决这个分歧，两派领袖召开了为期两周的双边会议，从交锋到交流，再到相互之间的理解，这就是本片讲述的故事。种族隔离、种族歧视是一个非常复杂的社会问题，甚至可以上升到人类学问题的高度。本片紧紧抓住一次火灾之后的具体事件，揭示了沟通的价值——任何人只要坐下来，认真听对方说，一切就都有可能。本片和今年的奥斯卡最佳——《绿皮书》摆在一起看的话，会是一件很有意思的事，讲的都是白人和黑人的和解。相比较而言，《绿皮书》显然叙事更有趣流畅。身为前者“低配版”的《最佳敌人》则突出的是两个群体的对立，但矛盾冲突在具体处理上反倒不如《绿皮书》那么激烈，剧情的转折也颇有过于理想化的痕迹。



上映时间：2019-04-05(美国)
拍摄成本：1000万美元
票房：1021万美元　**IMDb评分：**6.7



地狱男爵 血皇后崛起
Hellboy

如今的漫改电影，全然已是漫威和DC的天下，毕竟人家走的是体系路线，即便是一部单体英雄片，只要质量说得过去，埋一堆彩蛋，再用几个人气英雄过去客串一下，票房保准大卖。相对而言，像《地狱男爵》这种没有“宇宙”（“黑马宇宙”也没几个人听过）加成的过气超级英雄，基本没有登场的必要了。然而，也正是因为观众们对“高大英武+插科打诨”式超级英雄们逐渐的审美疲劳，所以像死侍、沙赞这样的“沙雕英雄”才有了市场，因此我们才会呼唤地狱男爵这种不走寻常路的狠角色。《地狱男爵》这一次的重启，其实背负着很大的压力，毕竟观众们过去对它的认知，仅限于B级片中的一个非常脸谱化的怪物角色，诸如“纳粹制造”这样的身世也没有多少可以挖掘的空间。面对受众先天的认知缺陷，新版导演尼尔·马歇尔充分发挥了个人所擅长的史诗性叙事，从电影开场讲述亚瑟王与血皇后的渊源开始，影片就蒙上了一层浓浓的厚重感。在角色成长方面，新版中完全不见过关斩将式的能力升级，而更像是一场人性的拷问。本片继承了《地狱男爵》系列”最标志性的cult风视觉效果，血浆任意挥洒，战斗如砍瓜切菜一般，这出大型血腥CG摇滚奇幻MV合集，总体来说还是能够值回票价。

上映时间：2019-04-12(美国)
拍摄成本：5000万美元
票房：4466万美元　**IMDb评分：**5.4





遗失的环节
Missing Link

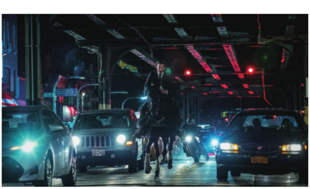
达尔文老爷的进化论自从提出的那一天开始，质疑的声音就一直没有停歇过。比较具有代表性的意见，就是古猿到智人（Homo Sapiens）的进化过程中存在一个断层，但世界上从未发现过这个断层的生物存在过的痕迹。在这部卡通片中，由“金刚狼”休叔配音的莱昂内尔·弗罗斯特爵士将要前往尚未有人踏足过的蛮荒世界，探索一种名为 Mr Link 的神秘智慧生物，填补进化论的这段空白。莱卡工作室的产品路线堪称另类，他们从不和把握着 3D 动画主流话语权的迪士尼口中抢饭吃，而是一心一意研究定格动画。本片也是工作室成立十周年的献礼和第五部长片作品，极具纪念意义。在 CGI 技术横行的今天，这种纯手工打造出来的卡通电影看起来别有一番风味，且片中角色动作与表情变化相当流畅，同电脑动画不分上下，每一帧画面中都包含着浓厚的工匠精神。和莱卡工作室此前以《鬼妈妈》为代表的哥特范不同的是，本片的故事、画风和笑点非常低龄化，儿童完全可以在没有家长陪同的情况下观看，并且在结束之后可以十分傲娇的告诉爸妈——“这一次我看完了也没有被吓哭！”

上映时间： 2019-04-12(美国)
拍摄成本： 未知
票房： 2591万美元　**IMDb评分：** 7.3



疾速备战
John Wick: Chapter 3 - Parabellum

作为一个极端爱狗人士，约翰·维克在前两集中留下两百多具被花式处决的敌尸之后，在“人人皆曰可杀，人人皆为杀手”的广阔世界观中迎来了新一轮挑战。纵观整个系列，“《疾速》系列”原本就是一部实验性质的动作电影，它的本质是反好莱坞动作片套路的：它尽可能地避免使用大场面，也没有用眼花缭乱的剪辑来表现高速激烈的打斗场面，而是在选好摄影机位置后，用五秒以上的镜头来完整呈现动作的全过程，你甚至可以清晰地看到凶器从出手到命中，再到插入对方要害位置的全过程。这种拍摄手法下必然对画面的容量有所限制，所以战斗以 CQC 为代表，主角们均采用 C.A.R 射击法。主角的每一个走位，每一次交火，敌人的每一次登场，对导演的场面调度能力都提出了更高的要求。当然，这种风格也存在审美疲劳的问题。在第三集的动作设计上，系列的缔造者查德·斯塔赫斯基引入了刀剑打斗、动物协同击杀、摩托车肉搏、重甲兵大战等等新玩法，最终大战还套用了李小龙名作《死亡塔》的结构。今年是《黑客帝国》的二十岁生日，作为当年的“救世主”里奥，基努·里维斯在本片中不忘埋下了重磅彩蛋。二十年前，《黑客帝国》在颠覆人们三观的同时，也让西方观众全员体味到了东方武学的魅力。二十年后的《疾速备战》同样讲述了一个充满武侠风的故事：隐退江湖的杀手一次次被迫重出江湖，最后触犯武林公约，成为众矢之的。武林盟主下江湖追杀令，幸得丐帮和同门长老的协助，成功躲过一劫。希望在不久的将来，我们能够看到这部西式武侠的续篇。



上映时间： 2019-04-12(美国)
拍摄成本： 5500万美元
票房： 3.18亿美元　**IMDb评分：** 7.3



哥斯拉 2 怪兽之王

Godzilla: King of the Monsters

人类“看热闹不嫌事大”的吃瓜本能，在怪物大乱斗电影的身上体现得是淋漓尽致。随着《哥斯拉》和《金刚 骷髅岛》在全球范围内取得成功，传奇影业和华纳兄弟影业联手开启了怪兽宇宙系列电影的新篇章。当魔斯拉、哥斯拉、基多拉、拉顿相继出场，并展开山崩地裂般的大混战的时候，观众已经不需要什么故事的逻辑性了，因为我们浑身的感官早已经被顶天立地般的巨兽们安排得明明白白。时隔五十年后，东宝三大怪兽与王者基多拉再次在大银幕上相聚，不仅延续了前作中浓重的宗教色彩和如油画般的末日图景，还进一步确立了哥斯拉作为“地球守护者”的身分与人性化特征。哥斯拉不再隐匿于迷雾与夜色中，而是以“神”的身分站在了人类身边。如果说前作中的哥斯拉代表了来自未知的神罚，那本片中则变为了那些刻印在远古石壁上、书写于传说故事中真实的人族古神。难能可贵的是，本片的剧本能够摒弃同类型作品的无脑作风，不再用全程智商下线的人类的失智表现来推动故事。事实上，人类角色除了唤醒和被喂食以外，基本没有什么存在感。依靠怪兽这个命题，反醒不同种族之间的共存。它是对特摄文化的一次集体致敬，也对西方观众进行了一次关于“万物有灵”东方哲学的知识普及。

上映时间：2019-05-31(中国大陆/美国)
拍摄成本：1.7亿美元
票房：3.84亿美元 **IMDb评分**：6.3





爱宠大机密 2

The Secret Life of Pets 2



1999 年，《玩具总动员》让国内观众第一次领略到了好莱坞 3D 卡通大片的魅力。2016 年，一部堪称动物版的《玩具总动员》——《爱宠大机密》诞生了，它同样讲述的是玩伴们在主人不在家时的奇妙生活。惟一的不同，是主角从本来没有生命的塑料、毛绒玩具，变成了活蹦乱跳的阿猫阿狗。相对“玩具”系列，“爱宠”具有一定的题材优势：玩具是死物，它们的所有行为都是创作者赋予的。而身为活物的萌宠们在和人类的情感交互性和代入感上要更胜一筹，它们的一举一动、一颦一笑，都能打动现实中的各位铲屎官们，并且完全不用担心主人突然回到家中之后的穿帮问题。自从 2010 年成立开始，照明娱乐动画工作室所有作品的预算均控制在 8000 万美元上下，但已经有四部实现了十倍于预算的票房，并且诞生了“小黄人”这种家喻户晓的萌贱卡通明星，体现了他们在选题和运作方面的独到眼光。本片从第一集“宠物离不开主人，离开主人就活不下去”这种和《玩具总动员》三部曲别无二致的主题，过渡到了宠物自身的冒险生活，让故事拥有了更强的原创度。

上映时间：2019-07-05(中国大陆) / 2019-06-07(美国)
拍摄成本：8000万美元
票房：3.19亿美元 **IMDb评分**：7.3





杀戮战警

Shaft

《杀戮战警》是一部诞生于上世纪 70 年代的 B 级黑色犯罪电影，讲述神探约翰·夏福特在纽约灰色地带——哈林区惩治凶案的故事，老三部曲由黑人男星理查德·朗德特里饰演主角，这个系列也是公认的第一部成功的以黑人为主角的动作电影。在沉寂 30 多年之后的新千年，萨缪尔·杰克逊担纲主演重启了这一系列，然而影片的风评不佳，这个经典 IP 也逐渐被人遗忘。今年 6 月，结束“终极之战”之后的“局长”大人再次带来了《杀戮战警》的最新作品。本片讲述的是夏福特祖孙三代人联手调查一桩冤案的故事，他们虽然身分、职业和三观不同，但都留着同样的血。电影故事人物关系简单，叙事手法单刀直入，动作设计干脆凌厉，对白极尽黄暴之能事。如今的好莱坞，也只有黑人能够开政治不正确的玩笑。满嘴脏话，行为方式不走寻常路的黑人侦探与二十多年都没有见过的 FBI 儿子一起办案，两个人性格和观念上的冲突贡献了本片大多数的笑点。告别神盾局之后的杰克逊，总算找到了一部可以让自己本色发挥的电影，他肆无忌惮地狂喷 F 开头词汇，忘我发挥着逗比才华，亲子的互动戏也有不少火花。

上映时间： 2019-06-14(美国)
拍摄成本： 3000万美元
票房： 2106万美元 **IMDb评分：** 6.4





丧尸未逝

The Dead Don't Die

上映时间： 2019-06-14(美国)
拍摄成本： 254万美元
票房： 1286万美元 **IMDb评分：** 6.4

如今看来，《行尸走肉》开创的“文艺丧尸”风潮，更像是丧尸题材的一次回光返照。随着剧集的烂尾，还有“《生化危机》系列”大电影的完结，在丧尸身上看似已经玩不出什么花样了。贾木许带来的这部《丧尸未逝》，从一开始就没有当成是正儿八经的作品来拍，更像是利用戛纳开幕片这个场合来进行一次耍宝。影片上映之后的评价趋向两极，不熟悉“贾木许细节宇宙”的观众，会觉得观影体验完全就是在浪费时间。因为对于不熟悉这个小老头作品的人来说，其中埋藏的彩蛋和梗根本无从下口。但贾老根本不在乎，他与其说是在利用本片进行自我致敬，不如说是是自我解构。在疯狂自黑自身情感力和创作力日益枯竭的同时，讽刺了困扰美国社会的种种社会问题，还顺带把这种社会现状最直接的诱因——川普给批判了一番。用怪诞与玩乐的心态对抗这个黑白颠倒、“丧尸”横行的世界，或许这就是处于后现代文化浪潮中的我们惟一的抗争之道。



玩具总动员 4

Toy Story 4

《玩具总动员》是皮克斯最具代表性的作品——完全没有加“之一”的必要，它所开启的，是3D卡通长片工业化制作的全新时代。其中奇思妙想的故事，精巧的结构和用心打造的角色，体现着巅峰时期皮克斯的无限灵感与匠心独具。2010年公映的《玩具总动员3》不仅取得了巨大的票房成功，更是提名了奥斯卡最佳影片，以完美姿态为系列故事画上了句号。即便每个人都依依不舍，但没人要求皮克斯做第四部。然而，作为一个国民级的动画品牌，尤其是在自家《勇敢传说》《怪兽大学》《恐龙当家》等等作品的连续失常发挥之后，皮克斯急需一次为自己正名和提气的胜利，于是他们再度为玩具们的故事谱写了新的篇章。《玩具总动员4》并未延续前三部“玩具忠于主人”的主旨，而是打开了一片完全不同的广阔天地。前三部的探讨都与主人有关，本集更聚焦于玩具个体的独立性，探讨责任与忠诚的意义——当玩具被冷落之后，对主人的盲目忠诚是否还有意义，是否应该聆听内心的声音。如果说前三部是在玩具与主人关系的议题上不断深化，那么第四部是在玩具自我选择的议题上做横向拓展，也许没有第三部那么煽情，但话题的维度更广，也更符合西方青年人的主流价值取向。



上映时间： 2019-06-21(美国/中国大陆)
拍摄成本： 未知
票房： 8.63亿美元　　**IMDb评分：** 8.5





鬼娃回魂
Child's Play

《鬼娃回魂》这个 IP 自 1988 年至 2017 年的 30 年间，先后七次登上大银幕，创意早已枯竭。作为系列的重启之作，第八集“鬼娃”顺应时代潮流，引入了高科技元素。驱使鬼娃屠戮生命的不再是异灵力量，而是当下位于计算机科学最前沿的人工智能。一个被移除安全模块，又因为被主人遗弃而产生复仇心的玩偶，就这样成为了收割生命的大魔头。整体而言，这一次“鬼娃”和 AI 话题的混搭不算离谱。网络信息时代配合我们熟悉的智能信息设备，为 B 级恐怖片最喜欢用的 Jump Scare 提供了充足的科学依据。同时，智能机器的设定，也让“鬼娃”的恶并没有任何的主观能动性可言，单调的程序和失去理智的人类角色所形成的反差，为血淋淋的场面增加了无穷的笑点。

上映时间： 2019-06-21(美国)
拍摄成本： 1000万美元
票房： 3875万美元　**IMDb评分：** 6.6



安娜
Anna

近年来，间谍电影中刮起了一股冷战蛇蝎美女风暴，继《极寒之城》《蜘蛛网中的女孩》和《红雀》之后，一向对冷艳能打的女性形象情有独钟的吕克·贝松又炮制出了一部《安娜》。从《超体》开始，可以看到吕克·贝松一直想突破自我，于是就有了《千星之城》，怎耐观众根本不买账。老吕赶紧祭出“美艳女打手”的老本行，来给自己定定神儿，于是有了这部故事像《尼基塔》，演员像《第五元素》的《安娜》。此番启用的俄罗斯超模萨沙·露丝，其演技固然无法和塞隆和詹妮弗·劳伦斯相提并论，用这种空洞的美来演绎《千星之城》中的外星女公主刚刚好，用来诠释一个被长期压迫，在不断的隐忍中积蓄反抗力量的双面女特工，则有些不尽如人意。针对萨沙自带这种不食人间烟火的“仙气儿”，导演也进行了一番针对性设计：和《红雀》的黑暗重金属风不同，本片非常性感时尚，全程像看模特走秀，并没有过分突出女主在间谍之路上所受到的折磨，动作戏也是以象征性的花拳绣腿为主。剧本将重点放在了多个角色之间的计谋博弈，女主更多是通过“美貌与智慧并重”的特性化险为夷，周旋于多股势力之间，并且最终实现了个人的野望。



上映时间： 2019-06-21(美国)
拍摄成本： 3417万美元
票房： 2002万美元　**IMDb评分：** 6.5



蜘蛛侠 英雄远征

Spider-Man: Far from Home

《复仇者联盟4 终极之战》上映前，漫威掌门人凯文·费奇就曾经指出击败灭霸并非是漫威的阶段性终结，下一部《蜘蛛侠 英雄远征》才是初代漫威超级英雄们真正意义上的告别之作。在看完这部小蜘蛛的最新作品之后，我们就会明白这句话真正的意义。不是亿万富翁，不是天神，身上毫无漫长历史的积淀，小蜘蛛之所以要接过钢铁侠的衣钵，成为未来的漫威一哥，就是因为他最接近普通人。帕克并不完美，相反，他会犯错，会轻易相信别人；会自卑，会觉得自己的能力配不上梦想。也正是这些缺点，让这个乳臭味干的英雄更加有血有肉，更让人感同身受。人人都想知道他能不能成为下一个钢铁侠，然而答案是否定的，他就是蜘蛛侠，他不需要成为任何人。和任何一个青春期的孩子一样，帕克在巨大的责任面前也会害怕，在爱人面前也会有急于证明自己的急躁。有人说《英雄远征》与其说是《蜘蛛侠》的续集，不如说是“《钢铁侠》系列”的“创伤续作”——从帕克到神秘客，从尼克弗瑞到哈皮，几乎每个人都活在斯塔克去世后的阴霾和自我重建之中，使得影片的格局与《复联4》相比小得可怜。然而，作为一部承上启下的一部，本片不可能和老一代漫威英雄的遗产做彻底的切割。没有了好叔叔保护的小虫，在未知的敌人和强大的威胁面前孤身奋战，从一开始的无助迷茫，到勇敢自信，他经历了挫折和欺骗，也收获了成长和爱情。在开创性方面，《英雄远征》在欧洲风光片和校园青春片的外壳之下，展示了虚拟现实、全息投影、3D打印和无人机峰群等等数字科技在现实中的强大。在虚拟网络与粉红泡沫的包围下，警惕地进入对捏造、操纵与盲从的思索，将这一层文本放到当下的我们面前，更值得忧虑与反思。接过前辈的重托，16岁的帕克似乎又回到了最初我们认识的那个青涩的蜘蛛侠，满怀年轻的正气和正义，以一己之力掀开了漫威的次世代大幕。



上映时间： 2019-06-28(中国大陆) / 2019-07-02(美国)
拍摄成本： 1.6亿美元
票房： 9.79亿美元　**IMDb评分：** 8

MUSIC COLLECTION

《游戏·人》第七十一辑音乐收藏介绍



炎炎夏日早已到来，热门作品完结带来话题不断，在近期新作不断也充实了玩家们的日常生活。到了夏天之后听歌的口味有时候也不由得从动感的风格切换到小桥流水的轻灵曲目来在烈日里寻求一丝凉意，不过这也不妨碍玩家们一边汗流浃背一边握着手柄来一场激烈的打斗或者比赛，反其道而行之来寻求更刺激的乐趣也是享受夏天的一个好方法。

序号	曲目	出自	演唱者
1	Harmonious Rock Rhyming Six Sentences Remix (Tutorial)	《侍魂 晓》教学模式BGM	-
2	Journey(VGL特别编曲版)	《风之旅人》背景音乐	-
3	ポケットをふくらませて	《夏日口袋》片尾曲	冈野里音
4	细の夏休み	NS游戏《夏日口袋》插曲	岩井映美里
5	Lucky☆Orb	MIKU EXPO 2019 5周年主题曲	初音未来
6	Commander Zet battle theme	《炽热合金》背景音乐	-
7	Good Night	《企鹅公路》片尾曲	宇多田光
8	Disco Descent	《节奏地牢》背景音乐	-
9	Overworld （Peaceful)	《节奏海拉鲁》背景音乐	-
10	Voyage of Promise	《血污 夜之仪式》BGM	-
11	Gears of Fortune	《血污 夜之仪式》BGM	-
12	静寂のアポストル	《一拳超人》第二季主题曲	JAM Project
13	Vigilante	剧场版《机动战士高达NT》 插入曲	mpi / Gemie
14	天命の傀儡	手机游戏《传颂之物 LOST FLAG》 主题曲	Suara

1 Harmonious Rock Rhyming Six Sentences Remix (Tutorial) 《侍魂 晓》教学模式 BGM

作曲：山添浩史



纱迦 推荐



“《侍魂》系列”睽违十年的新作《侍魂 晓》在暑期前夕上市，让老玩家激动不已。该系列一向以独特的和风之美而著称，而系列的 BGM 也有诸多经典曲目流传于世，系列第 3 作《斩红郎无双剑》更是曾被日本玩家推举为“游戏界最高峰的和风 BGM”，其魅力之大可见一斑。《侍魂 晓》的音乐制作人是原 SNK 音乐团队新世界乐曲杂技团成员之一的山添浩史，游戏的音乐采用了新老结合的方式，一些经典曲目要么在混音后重新收录，要么根据其风格编写新曲。这里我们要推荐的是游戏教学模式的音乐，和风摇滚的风格可谓别具一格，老玩家从中不难听出一些经典的旋律。

2 Journey 《风之旅人》背景音乐 VGL 特别编曲版

作曲：Austin Wintory



稀饭 推荐

在新游戏频出的 2019 年 6 月，恐怕没有几个玩家会注意到，曾经被视为是艺术游戏典范的作品《风之旅人》，已经悄悄摆脱了曾经的 PlayStation 独占作品身分，登陆了 Epic 旗下的游戏商店，成为了一款 PC 平台作品。尽管可能会有索尼的粉丝感觉遗憾，但对于整个游戏界来说，这实在是一件大好事，因为这意味着能够有更多的玩家接触到这款集美丽、空灵、动听甚至于哲学思想为一体的佳作，体会到游戏作为第九艺术的真正价值所在。

借此机会，我们也给大家带来了一版特别的《风之旅人》BGM，出自著名的游戏音乐会活动 Video Games Live 推出的第三张音乐专辑《Video Games Live Level 3》，由活动举办人 Tommy Tallarico 邀请《风之旅人》的首席作曲家 Austin Wintory 特别打造，融合了游戏原声当中的三个最精彩的音乐片段，重新编曲后进行演奏，是音乐会上独有的版本。

和原版的背景音乐比起来，这个特别编曲版不但取出了《风之旅人》原声音乐当中的精华，更是通过流畅而主题分明的组合，把整个游戏的风貌直接融合到了整首曲子当中，听下来一气呵成，就像是重新经历了一次那段充满了幻想与情感的旅途，而且作为乐曲本身来欣赏时，也比起用于烘托游戏氛围的原版 BGM 更具感染力和表现力，实在令人不禁感叹于 Austin Wintory 的才华和能力，也禁不住一次次按下重播键，好让这旋律能够久久不息。



3 ポケットをふくらませて 《夏日口袋》片尾曲

作曲：麻枝准　作词：麻枝准　演唱：冈野里音

忙しく時は过ぎて
またひとつ大きくなって
それでも自行车乘って
きいきいと音をたて
坂をのぼる
あの夏へ

その先で待っているきみ

大人になんてなれなくていい
だって大切な宝物を忘れることでしょ
そんなの嫌だぼくだって嫌だ
だから必死に守ってみせる

このポケットに詰め
约束

喉が渴いたらそうだ
ラムネ买って饮もうか
蝉はじーじーと鸣いて
どこまでも续く空

揺れている阳炎と
立ち向かえカブトムシたち

いつか谁もが大人になって
梦も忘れて生きていくなんて
谁が决めたんだろ

ぼくはいつでもここに居るって
ずっと离れずにそばに居るって
どうか信じさせて
神様

夜のとばりが降りて
街の明かりが灯る
まるで长い梦でも见てたよう

新しい暮らしにも
もう惯れてきた顷で
それでもたまにきみを思い出す

笑ってはしゃいで走って疲れて
休んで见上げてその苍に吸い込まれ
气づけば瞬く星の海に浮かんでて

伤つけ悩んで悔やんで迷って
探して 失くして 探して 探して
きみさえいればよくて

もうぼくは大人になって
今でも自行车に跨がって
平坦な铺道を进む
もしかしたらすれ违うきみは今でも
あの日の眩しさでいたりして
ポケットもまだ膨らんだままで

时光匆匆而逝
我又长大了一些
骑着自行车
伴随着吱吱的声音
登上了坡道
在通往那个夏天的道路上
有你在等候着我

不想长大
因为那意味着将最珍贵的宝物彻底遗忘
我不想要变成那样
所以我要拼命守护住它们
把它们放在口袋里
约定好了哦

喉咙有点口渴
去买波子汽水喝吧
夏蝉在不知疲倦地鸣叫着
一望无际的天空
在摇曳的阳光照耀之下
正互相对峙着的独角虫们

我们终将长大
将梦想丢在一边浑浑噩噩地活着
这件事到底是谁决定的呢

我会一直在这里守候
一直寸步不离地守候在你的身边
请一定要相信我
神明大人

夜幕降临
街边的路灯被点亮了
就像是做了一个长长的梦

已经习惯了
崭新的生活方式时
偶尔也会想起你来

微笑着，喧闹着，奔跑着，累了
在休息时抬起头望向深邃的天空
回过神来的瞬间已经在星海之中漂浮着

受伤了，烦恼了，后悔了，迷茫了
寻找了，失去了，再次寻找，不断寻找
要是有你在的话就好了

我已经长大了
现在可以骑上自行车
在平坦的街道上前进
如果我们擦肩而过
你还会沉浸在那天炫目的日光之中吧
口袋里也会装得满满的吧



北山杉 推荐

《ポケットをふくらませて》是一首典型的麻枝准风格作品，轻柔的曲调，淡淡的伤感，孤独的女声，仿佛把世间的一切悲欢离合蕴藏在了其中。歌词讲述了一个不愿长大的女子一直珍藏着的有关某个夏天的美好回忆，她将所有的回忆与思念都珍藏在了口袋之中，即便长大之后也并没有像其他人那样轻易丢弃。“口袋”是游戏的一个重要设定，它代表着人们最珍贵的回忆与羁绊。这首关于口袋的歌曲暗合游戏的剧情，也只有通关游戏所有线路的玩家才能切身体会到词曲中所隐含的祝福与希冀。



4 䌷の夏休み

NS 游戏《夏日口袋》插曲

作曲：折戸伸治　作词：ハサマ　演唱：岩井映美里



私は歌います
私を探して
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
灯台で゛歌います
见つけてもらうため
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
飞べ゛ない鸟さんは
私を见つけます
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
お友达探して
海辺をお散歩
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
灯台をお扫除
一绪なら乐しいで゛す
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
鸟さんの止まり木に
べ゛ランダ゛をつくります
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
素材を集めます
赖もしい鸟さん
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
笑颜の牛さんも
灯台に集まります
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
…
私と鸟さんと

牛さんで゛水游び゛
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
三人で゛灯台で゛
星をみます着く゛るみで゛
むむにゃにゃにゃにゃ
...
鸟さんと牛さんと
この夏は一绪で゛す
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
鸟さんと手を系き゛
私たち恋人で゛す
...
かき冰膝枕
真っ赤な鸟さん
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
空色のリボ゛ン
私の宝物
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
お祭り、わたあめ
花火も绮丽で゛す
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
クリスマス、ハロウィン
お花见、バ゛レンタイン
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
节分、七夕
ひな祭り、お正月
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
この夏と灯台と
この岛を忘れない
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
大好きな鸟さん
大好きな牛さん
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
私は灯台で゛
あなたにお归り
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...

我在歌唱
寻找自我
（拟声词）
我在灯塔歌唱
只为被（心爱之人）找到
（拟声词）
受伤的小鸟先生
找到了我
（拟声词）
一起去寻找朋友
一起在海边散步
（拟声词）
一起打扫灯塔
只要在一起就很开心
（拟声词）
为小鸟先生做一个阳台
作为栖身之处
（拟声词）
我们一起收集素材
多么可靠的小鸟先生啊
（拟声词）
满脸笑容的牛先生
也来到了灯塔
（拟声词）
我和它们一起
在水中嬉戏
（拟声词）
三人穿着布偶服
在灯塔一起看星星
（拟声词）
与小鸟先生和牛先生
一起度过这个夏天
（拟声词）
牵着小鸟先生的手
我们成为了彼此的恋人
（拟声词）
吃着刨冰做着膝枕
小鸟先生满脸通红
（拟声词）
天蓝色的发带
是我的宝物
（拟声词）
祭典和棉花糖
烟花也很漂亮
（拟声词）
圣诞节和万圣节
一起赏花一同度过情人节
（拟声词）
立夏和七夕
女儿节和新年
（拟声词）
永远不会忘记这个夏天和灯塔
以及这个小岛
（拟声词）
最喜欢的小鸟先生
最喜欢的牛先生
（拟声词）
我在灯塔
对你说道：“欢迎回来”
（拟声词）



北山杉 推荐

《䌷の夏休み》是著名美少女游戏厂商 Key 社所推出的最新力作《夏日口袋》中的一首插曲，改编自一首德国民谣，由女主䌷文德斯的声优岩井映美里献唱。在原作的众多线路中，䌷线的质量一直排在前列，不仅在大部分时间里都能给玩家带来轻松欢快的体验，其在后半程带给人的感动亦不亚于游戏主线，而催人泪下的结局更是感动了无数玩家。作为䌷线结尾高潮部分的插曲，《䌷の夏休み》的歌词囊括了䌷线的绝大部分剧情，看似拥有一个欢快的曲调，但只要玩过该线的玩家都能听出其背后隐藏着的浓浓悲伤。

5 Lucky ☆ Orb　MIKU EXPO 2019 5 周年主题曲

作曲：emon(Tes.)　作词：emon(Tes.)　演唱：初音未来



私は歌います
私を探して
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
灯台で゛歌います
见つけてもらうため
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
飞べ゛ない鸟さんは
私を见つけます
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
お友达探して
海辺をお散步
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
灯台をお扫除
一绪なら乐しいで゛す
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
鸟さんの止まり木に
べ゛ランダ゛をつくります
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
素材を集めます
赖もしい鸟さん
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...

笑颜の牛さんも
灯台に集まります
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
私と鸟さんと
牛さんて゛水游ひ゛
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
三人て゛灯台て゛
星をみます着く゛るみて゛
むむにゃにゃにゃにゃ
...
鸟さんと牛さんと
この夏は一绪て゛す
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
鸟さんと手を系き゛
私たち恋人て゛す
...
かき冰膝枕
真っ赤な鸟さん
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
空色のリホ゛ン
私の宝物
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
お祭り、わたあめ
花火も绮丽て゛す
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
クリスマス、ハロウィン
お花见、ハ゛レンタイン
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
节分、七夕
ひな祭り、お正月
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ
...
この夏と灯台と
この岛を忘れない
むむき゛ゅき゛ゅき゛ゅき゛ゅ

嘿！在那边的你是幸运男孩
嘿！在那边的你是幸运女孩
嘿！故事会在这个特别的夜晚发生
一起来跳舞吧，让我们丢掉一切

嘿！在那边的你是梦想男孩
嘿！在那边的你是梦想女孩
来吧 摆动身体
来吧 摆动身体
请无论如何都拍起你的手
不要在意任何事情
总而言之就 来吧 跳起来

虽然不知道为什么
但我的心正在跳动
在故事开始前仅一秒钟
不能告诉任何人的秘密
和每天都有的坏消息
不喜欢的家伙，和相处的不好的一些人
把他们全部装上火箭送往外太空

嘿！在那边的你是幸运男孩
嘿！在那边的你是幸运女孩
嘿！故事会在这个特别的夜晚发生
一起来跳舞吧，让我们丢掉一切

嘿！在那边的你是梦想男孩
嘿！在那边的你是梦想女孩
来吧 摆动身体
来吧 摆动身体
请无论如何都拍起你的手
不要在意任何事情
总而言之就 来吧 跳起来

唠唠叨叨的爸爸也
烦躁不安的妈妈也
还有那些目中无人瞧不起你的朋友们
就在今天，就在今晚
把他们全部装上火箭送往比你梦想还远的地方

嘿！在那边的你是幸运男孩
嘿！在那边的你是幸运女孩
嘿！故事会在这个特别的夜晚发生
一起来跳舞吧，让我们丢掉一切

嘿！在那边的你是梦想男孩
嘿！在那边的你是梦想女孩
来吧 摆动身体
来吧 摆动身体
请无论如何都拍起你的手
不要在意任何事情
总而言之就 来吧 跳起来


六等星 推荐

MIKU EXPO 是 Crypton Future Media 组织的初音未来全球大型巡回演唱会，从印尼、美国开始，今年作为 MIKU EXPO 活动的第五年，终于来到了中国香港与中国台湾，emon(Tes.) 制作的《Lucky ☆ Orb》为今年 EXPO 的主题曲。emon(Tes.) 的创作曲调轻快，节奏分明，带有浓厚少女色彩又不失层次，在电子歌姬并不软萌的电音演绎中，展现出青少年期少年少女妄想与叛逆交融而成的复杂内心世界。除了个人创作外，还与 DECO*27 合作推出的《乙女解剖》《妄想感伤代价联盟》等在国内脍炙人口的优秀乐曲。

6 Commander Zet battle theme 《炽热合金》背景音乐
作曲：Dominic Ninmark


沐枫 推荐

本曲是《炽热合金》的背景音乐，这是一首由瑞典音乐制作人 Dominic Ninmark 谱写的曲子。实际上这位音乐制作人过去一直专注于老游戏的混音，本次《炽热合金》则是复古游戏制作组与复古游戏制作人的强强联合。在这首背景音乐响起时，正是主人公们与机器人挥官泽特交战之时。相较之平时的背景音乐，本部分着重提高了鼓点的密度，以塑造出命悬一线的紧张感，在暴风骤雨的子弹托下，本曲展示出了敌人指挥官的强大实力。



7 Good Night
作曲：宇多田光　作词：宇多田光　演唱：宇多田光



ああ 愉しげに埃が舞う
ああ 久しぶりに開いたアルバム

Hello 君が見ていた世界
謎解きは終わらない

Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Good Night

ああ 無防備に瞼閉じるのに
ああ 夢の中に誰も招待しない君

Hello 僕は思い出じゃない
さよならなんて大嫌い

Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Good Night

この頃の僕を語らせておくれよ
この頃の僕を、この頃の僕を

啊啊 灰尘愉快地起舞
啊啊 打开尘封已久的相册

Hello 你所看到的世界
谜题尚未被解开

Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Good Night

啊啊 毫无防备地闭上眼睛
啊啊 在梦里你谁也不招待

Hello 我不是回忆
我也最讨厌离别

Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Goodbye
Good Night

让我告诉你 这时候的我自己
这时候的我自己 这时候的我自己



沐枫 推荐

当《企鹅公路》落幕之时，这首《Good Night》响起，相信当时不少准备离开影院的人也忍不住停住脚步，将这首曲子听完吧。本曲是自《新世纪福音战士新剧场版 Q》以后宇多田光久违地与动画电影的一次合作，实际上这首曲子最早收录在宇多田光的个人专辑《初恋》之中。整曲表现出了一种独特的风格，在影片走入结尾之时，电影剧情本应是有不舍有遗憾的，钢琴伴奏的开头也更多凸显得是一种回忆的味道，但宇多田光的歌声插入后一种无奈中的坚强之感却油然而生，渐进的鼓点与吉他让整个曲子渐渐升温，而之前的感情也随着音乐也慢慢转化了。离别虽然伴随着伤痛，但有时也是成长的契机，纵然千般不舍，但依旧要用 120 分的微笑面对未来。

8 Disco Descent（1-1 with Shopkeeper）
《节奏地牢》背景音乐　作曲：Danny Baranowsky



三日月 推荐

《节奏地牢》是一款发售于 2015 年的地牢探索类角色扮演游戏，由加拿大开发商 Brace Yourself Games 开发制作。它的独特之处在于将同类游戏中的回合制战斗融入到了节奏类游戏当中，玩家需要按照节奏来攻击以及回避敌人的攻击。作为游戏的重要组成部分之一，玩家除了可以用自己音乐库里的音乐来进行游戏以外，游戏本身的 BGM 也是非常出色。除了具有强烈的节奏感，开发组还为游戏中的每个关卡和 BOSS 战都设置了不同的音乐，音乐风格更是千变万化。

本作的作曲交给了美国电子音乐作曲家 Danny Baranowsky，这位表情搞怪的大胖子一手包办了本作的全部音乐。值得一提的是，他还在游戏中虚构了一位“男高音歌手”。每当玩家逗留在每一层地牢里一段时间后，那一层的商人都会跟着 BGM 高歌一曲，声音非常魔性。《Disco Descent》是地牢的第一层，作为一款死了就要重来的 Rougelite 游戏，第一层的音乐想必所有玩过本作的玩家都非常熟悉（笑）。



9 Overworld（Peaceful）

《节奏海拉鲁》背景音乐

作曲：Danny Baranowsky



三日月 推荐



《节奏海拉鲁》是《塞尔达传说》和《节奏地牢》两大 IP 联动后的产物，这款发售于今年的 NS 游戏结合了两个游戏的玩法，甚至还让两个 IP 的主角来了一次“合奏”。和《节奏地牢》一样，本作的作曲依旧由 Danny Baranowsky 负责，他依旧为所有的区域都准备了独特的配乐，甚至还分成了“探索”和“战斗”两个版本。

不过既然和《塞尔达传说》联动，音乐自然也是联动的一部分。本作的很多音乐都是《塞尔达传说》中的知名 BGM 重新编配而成，其中就包括了这首《Overworld》。

10 Voyage of Promise 《血污 夜之仪式》BGM

作曲：山根ミチル



水无月 推荐



本期《游戏人》我打算给大家推荐两首近期的大热游戏《血污 夜之仪式》中的 BGM。由五十岚孝司领衔开发的这款游戏，被视为“《恶魔城》系列”的精神续作，而本作的音乐部分也由以创作“《恶魔城》系列”中多部作品的 BGM 而知名的作曲家山根实知琉领衔担当。游戏开始后第一个场景“帆船密涅瓦”中的这首 BGM“Voyage of Promise”，便以浓烈的山根风格，让玩家们梦回昔日在《月下夜想曲》中奋战的日日夜夜。山根在“《恶魔城》系列”中创作 BGM 往往都有着“开场即高潮”的特征，以明快的节奏和冲击性的旋律让玩家的肾上腺素快速升高，从这首曲子中玩家也能听到些许《月下夜想曲》中的 castle entrance 、《苍月十字架》中的 pinnacle 等名曲的风味，或许向旧作致敬的要素之一吧。此外曲名“Voyage of Promise”也颇有深意，从 2015 年本作公布以来曾因为开发进度缓慢而饱受质疑，历经 4 年，五十岚孝司终于为苦苦等待的“《恶魔城》系列”粉丝们奉上了一份令人满意的答卷，可谓是一场“约定之旅”吧。

11 Gears of Fortune 《血污 夜之仪式》BGM

作曲：藤冈龙辅



水无月 推荐



“Gears of Fortune”是游戏中“双龙之塔”这个场景的 BGM。本曲并非由山根实知琉，而是由藤冈龙辅创作。这首 BGM 以本作不多见的小提琴为主要演奏乐器，快节奏并带有现代风格的旋律让人热血沸腾，在以一众哥特风格的 BGM 出脱颖而出，让人眼睛一亮。“双龙之塔”这一场景利用 2.5D 画面风格，设计出主人公沿着高塔盘旋而上的视觉效果，与这首 BGM 的整体氛围可谓配合得天衣无缝。

同时，这一场景中还有着诸多齿轮、机关等“《恶魔城》系列”中的经典关卡“时计塔”的要素，这一点也和这首 BGM 中的现代风格非常相得益彰，在《血污 夜之仪式》中非山根实知琉创作的 BGM 中，个人最为推荐的一首。

12 静寂のアポストル 《一拳超人》第二季主题曲
作曲：ヒカルド・クルーズ　作词：森雪之丞　演唱：JAM Project

平穏だった街に
轰音响かせ来るぞ
ヤバい！ ケバい！ Monsters！

先阵切んの谁だ?
怪人排除の际は
破壊＆误解…无礼讲！
We know “We are HEROES！”

(Ah) なぜ悪に
(オマエ) 生まれたのか?
(答え) 知りたいなら
(特別) 教えよう
今夜正义のパンチでド派手に
散るのが宿命(さだめ)

(HERO) その名はヤツのためにある
(Go！ Go！) 静寂の拳(けん)を 突き上げろ！
(HERO) 孤独を背负う使徒(アポストル)
(Go！ Go！) 憎しみじゃない
平和を护るだけさ

満点だったスリル
一転恐怖に変えて
ヒドい！ クドい！ Monsters！

最强チーム组むぞ
爱娇ない奴ぁ要らねえ
A级B级…Thank you！
You know “We are HEROES！”

(Ah) ビルよりも
(マジで) デカい敌に
(ふらり) 挑むアイツ
(どこの) 谁だろう?
荒れ狂う獣人 一発で倒した
汗もかかずに

(HERO) 辉け！ 地狱絵の空に
(Go！ Go！) 沈黙の叙事诗 书き上げろ！
(HERO) 混沌(カオス)に堕ちた使徒(アポストル)
(Go！ Go！) 波纹広げる
强さが运命だ

(HERO) 辉け！ 地狱絵の空に
(Go！ Go！) 沈黙の叙事诗(うた)よ
(HERO) その名はヤツのためにある
(Go！ Go！) 静寂の拳(けん)を 突き上げろ！
(HERO) 孤独を背负う使徒(アポストル)
(Go！ Go！) 憎しみじゃない
平和を护るだけさ…ONE PUNCH！

原本宁静祥和的城市
传来轰隆声响
糟糕了！ 有难了！ Monsters！

谁会率先挺身而出?
清除怪人之时
破坏&误会…不用拘束！
We know “We are HEROES！”

（Ah）为什么
（你）出生为恶人?
若想知道（答案）
就（特别）告诉你吧
今晚在正义之拳下 轰轰烈烈地
陨落 就是你的宿命

（HERO）其名是为了那些人而存在
（GO！ GO！）往上挥出你寂静之拳吧！
（HERO）背负着孤独的英雄
（GO！ GO！）不是为了憎恨
只是为了守护和平

满分的刺激体验
一转变成真实的恐怖
丑恶的！ 乏味的！ Monsters！

组成最强的队伍吧
人设不够讨喜的统统离开
A级B级…Thank you！
You know “We are HEROES！”

（Ah）往上更进一步
（认真的）巨大的敌影
（忽然间）向其挑战
（哪家的）谁呢?
仅一击就打到了 发狂的兽人
一滴汗也未曾落地

（HERO）闪耀！ 于空中的地狱图中
（GO！ GO！）谱写出一部 沉默的叙事诗！
（HERO）堕入混沌中的使徒
（GO！ GO！）如涟漪般散开
强大即是命运

（HERO）闪耀！ 于空中的地狱图中
（GO！ GO！）谱写出一部 沉默的叙事诗！
（HERO）其名是为了那些人而存在
（GO！ GO！）往上挥出你寂静之拳吧！
（HERO）背负着孤独的英雄
（GO！ GO！）不是为了憎恨
只是为了守护和平…ONE PUNCH！




余烬 推荐

在为《一拳超人》第一季献唱了主题曲后，JAM Project 再次为《一拳超人》第二季带来了这首主题曲。同样的热血与激昂充分诠释着《一拳超人》的英雄气概，而那句让人难忘的“ONE PUNCH！”怒吼则从第一季主题曲的开头变为了第二季主题曲的末尾。本次的歌词虽然是在歌颂英雄，但却提到了不少饿狼相关的内容。对于第二季的《一拳超人》来说，琦玉老师并不算真正意义上的主角，以猎杀英雄为存活意义的怪人——饿狼，他的成长才是这一季的主旋律。虽然并非是为了所谓的正义，但饿狼所坚持与执念的何尝又不像“英雄”一般耀眼。在从怪人的角度来诠释英雄的同时，本季《一拳超人》也实现了自身主题的升华。

13 Vigilante 剧场版《机动战士高达 NT》插入曲

作曲：Hiroyuki Sawano　　作词：Benjamin & mpi
演唱：mpi / Gemie

I'll keep looking
I'll turn every stone for you
Every night I cry in agony for you
It's like you call again and again
Inside my soul
I hear you calling
Heavy clouds hanging on us
But no one is bringing you down

So loud the voice in head / Loud the in my head
Vigilante might not dead / She might not be dead
Couldn't confess all heart / Confess all my heart
The rainbow it was just the start / It was the start
Don't you know? / Is there heaven?

I keep hiding this feeling I have for you
I got regrets 'bout what I was meant to do
It's like you call again and again
Inside my head I'm going crazy
Heavy clouds hanging on us
But no one is bringing you down

So loud the voice in head / Loud the in my head
Vigilante might not dead / She might not be dead
Couldn't confess all heart / Confess all my heart
The rainbow it was just the start / It was the start
Don't you know? / Is there heaven?

So loud the voice in head / Loud the in my head
Vigilante might not dead / She might not be dead
Couldn't confess all heart / Confess all my heart
The rainbow it was just the start / It was the start
Don't you know? / Is there heaven?

我一直都在寻找
为你寻找着所有的宝石
每天晚上我都在痛苦中为你哭泣
就像你一次又一次的呼唤我那般
我的灵魂深处
听见了你的呼喊
纵使乌云笼罩着我们
也再没有人可以将你打倒

所以大声唱出心中的声音吧/唱出心中的声音
护卫者也许并不会死亡/也许并不会死亡
无法坦率的说出自己所有的心意/说出自己所有的心意
彩虹的彼端不过是个开始/不过是个开始
你不知道吗？/这个世界有天堂吗？

我总是对你掩藏着自己的感情
我对我注定要去完成的事情感到后悔
就像你一次又一次的呼唤我那般
我的内心逐渐走向疯狂
纵使乌云笼罩着我们
也再没有人可以将你打倒

所以大声唱出心中的声音吧/唱出心中的声音
护卫者也许并不会死亡/也许并不会死亡
无法坦率的说出自己所有的心意/说出自己所有的心意
彩虹的彼端不过是个开始/不过是个开始
你不知道吗？/这个世界有天堂吗？

所以大声唱出心中的声音吧/唱出心中的声音
护卫者也许并不会死亡/也许并不会死亡
无法坦率的说出自己所有的心意/说出自己所有的心意
彩虹的彼端不过是个开始/不过是个开始
你不知道吗？/这个世界有天堂吗？





仲夏 推荐

作为第一个被正式引进中国大陆的高达电影，《高达 NT》无论是从哪方面来看都算不上是成功，虽然目前还查不到准确的票房数据，但可以预测的是肯定不会好到哪里去。究其原因，与电影本身关于新人类的神神叨叨不无关系，没看过系列作品的新观众不知所云，看过系列作品的老观众却早已腻味（至少笔者如此）。

不过剧情归剧情，配乐方面仍保持着《高达 UC》一贯以来的高水准，这首插入曲《Vigilante》亦是如此，慷慨激昂的曲调让人的心情都与高达 NT 一同飞向了远方。值得一提的是本曲共有两个版本，一个是男声（出现于第一次捕捉独角兽三号机），一个是女声 + 男声（出现于最后与新吉翁二号的决战），后者还加上了一个 <ver0.5+@> 的尾缀。两者除了在演唱和混音上的不同外，在歌词上也有微妙的区别。

13 天命の傀儡 《传颂之物 LOST FLAG》主题曲

作曲：须谷尚子　作词：衣笠道雄　演唱：Suara

梦き生きものかな 谁より欲深く
望み尽きることなく 永远を愿う
それは谋か それとも戏れか
あなたの造りしもの 疑わず逆らわず从うわ

果てしない时をかけて 命を系ぐ

命はどこから来て どこへ归っていくのだろう
一つ一つ时をかけて 系ぐ命の理を读み解けば
悲しきものの天命を书き替えることができるの

尊き生きものかな 谁かのため生きる
爱おしいもののために 死をも恐れずに
それは谋か それとも戏れか
あなたが与えるもの 疑わず逆らわず从うわ

果てしない时をかけて 想いを系ぐ

残されたもののなか 引き継がれていくのだろう
一つ一つ时をかけて 系ぐ想いの理を読み解けば
悲しきものの天命を终わらせることができるの

遥か高みで 人を见下ろして
赴くままに 人を操る并びなきものよ

果てしない时をかけて 命を系ぐ
命はどこから来て どこへ归っていくのだろう
一つ一つ时をかけて 系ぐ命の理を読み解けば
悲しきものの天命を书き替えることができるの

虽然是个虚怀缥缈的生命 却比任何人都来得要贪婪
竟渴求着 没有尽头的永恒
这是谋略的一环 还是说单纯的玩乐呢
你所创造的一切 都对你所说的话深信不疑
在没有尽头的时空中 苟延残喘
生命究竟从何而来 又将去向何方
在一轮又一轮的时光中 解读出联系生命之理
难道这就能为那些可悲的生物扭转天命吗

高贵的生命啊 你究竟为谁而活
为了自己所爱的事物 无惧于死亡
这是谋略的一环 还是说单纯的玩乐呢
你所创造的一切 都对你所说的话深信不疑

在没有尽头的时空中 苟延残喘
生命究竟从何而来 又将去向何方
在一轮又一轮的时光中 解读出联系生命之理
难道这就能为那些可悲的生物扭转天命吗

与高峰之上 俯瞰着其下众生



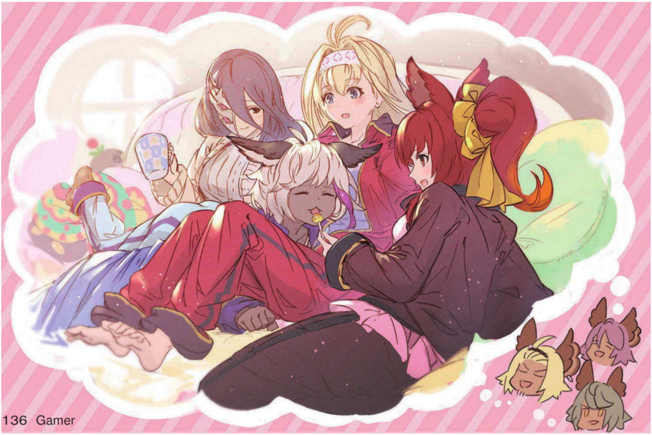
随心所欲地 操纵着那些非同常人的贤者

在没有尽头的时空中 连结思绪
将剩下的遗物 都尽数留给后人吧
在一轮又一轮的时光中 解读出联系生命之理
难道这就能为那些可悲的生物扭转天命吗

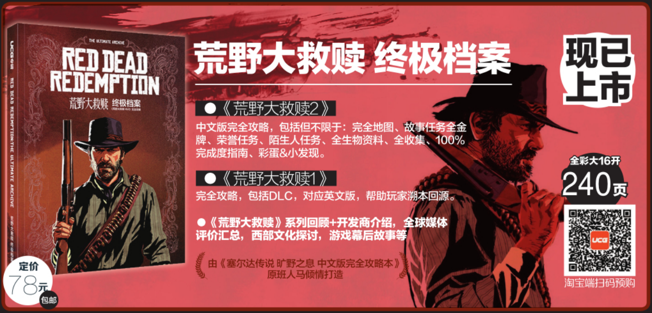


在系列正统续作《传颂之物 虚伪的假面》发售之初，叶子社（现在该叫 AQUAPLUS 了）曾放出过这么一句宣传标语——“将游戏从手机上夺回来！”。结果此一时彼一时，终究是把本系列弄上了移动平台…而本歌就是该手游的主题曲了，曲风延续了一贯以来“古朴”的风格，作曲和演唱方面则仍由衣笠道雄 +Suara 这对黄金组合完成，《梦想歌》《君だけの旅路》等多首系列经典曲目也出自二人之手。仅就这首歌而言，本作的血统可以说是正的不行。

不过有意思的是，或许是迫于舆论上的压力（也许没有），AQUAPLUS 社长在采访中表明：“主机端新作我们也有在开发，不要急”的消息。虽不知这“正在制作的家用机系列新作”到底为何物，但姑且还是借此平复了一下主机玩家心中的怒火，希望某 B 字开头 D 字结尾的游戏公司可以学习一下。




掌机王PLUS
掌机王NS
《掌机王》转型
"Switch专门志"
现已上市!
附赠
任天堂全明星大乱斗 特别版 纳凉扇
定价
48元
包邮
全彩大16开208页
+DVD影像光盘+精美赠品
VOL.
1
-首期重头企划-
①主机导购 ②硬件解析
③实用教程 ④精选游戏推荐
⑤未来大作前瞻
Switch的一切在这里都可找到
-近期热门游戏攻略-
超级机器人大战T
耀西的手工世界
梦幻模拟战Ⅰ&Ⅱ 重制版
宵星传说 复刻版
淘宝端扫码购买


RED DEAD REDEMPTION
荒野大救赎 终极档案
定价
78元
包邮
荒野大救赎 终极档案
现已上市
●《荒野大救赎2》
中文版完全攻略，包括但不限于：完全地图、故事任务全金牌、荣誉任务、陌生人任务、全生物资料、全收集、100%完成度指南、彩蛋&小发现。
●《荒野大救赎1》
完全攻略，包括DLC，对应英文版，帮助玩家溯本回源。
●《荒野大救赎》系列回顾+开发商介绍，全球媒体评价汇总，西部文化探讨，游戏幕后故事等
由《塞尔达传说 旷野之息 中文版完全攻略本》原班人马倾情打造
全彩大16开
240页
淘宝端扫码预购


生化危机 二十年典藏 增补版
RESIDENT EVIL 20TH ANNIVERSARY
定价
58元
包邮
淘宝端扫码购买
生化危机 二十年典藏・增补版
全彩大16开 208页精彩内容
《生化危机2 重制版》珍藏攻略
・全地图资料
・全收集流程
・速攻路线
・额外模式
・DLC补完
・成就/奖杯要点
・联动网站RE.NET
系列文化漫谈
・《生化危机7》详尽回顾
・《生化危机2 重制版》开发始末
・《逃出生天》等文件档案补完计划
・CG电影《复仇》、官方漫画《天堂岛》
・音乐剧《盖亚之声》
・舞台剧《THE Experience》
・特稿：《生化危机》的电影灵感来源
……
现已上市，全国热卖中!

游戏人

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

2019
第贰季
UCG



【斑斓之书】文化于游戏中绽放——哥特恶魔却仍在哭泣
【幻想职业图鉴】现实与幻想的交界线——现实职业与 RPG 图鉴（五）
【电影评台】热片进行时——2019 年 3 月 –2019 年 7 月电影推荐
【游戏剧场】《旅人们的回忆录 · 四》——《歧路旅人》剧情小说第四辑

更多游戏书刊请访问
shop.ucg.cn

UCG专辑 紫铜 光盘定价：28元

本手册随盘附赠不能单独销售